Gamenews
OS PREVIEWS MAIS QUENTES
DONKEY KONG 2001
A RARE O LEVA PARA O GAME BOY COLOR
THE LEGEND OF ZELDA: AoMT
MAIS AVENTURA NO PORTÁTIL DA NINTENDO
GAMERS
ANO VI
NÚMERO 75
R$ 3,90
escala
PROGAMES
PROMOÇÃO
CONCORRA A UM PLAYSTATION 2 E UM DREAMCAST
SIMCITY 64
RALLY CHAL. 2000
NCAA FOOT 2K
IRON SOLDIER 3
VIRTUA ATHLETE 2K
CARMAGEDDON 64
A CONTINUAÇÃO DA OBRA-PRIMA DA SQUARE
FINAL FANTASY IX
OS NINJAS ATACAM NOVAMENTE
TENCHU 2
CARMAGEDDON 64
CARROS E MUITA VIOLÊNCIA NO NINTENDO 64
ISSN 1413-1471

NÚMERO 75

GAMERS
É uma publicação quinzenal da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 – Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo – SP
Telefone: (0**11) 266-3166
Fax: (0**11) 857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-Mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal: 16.381
CEP 02599-970 São Paulo – SP

EDITORIAL

PREPARE-SE PARA AGITAR

E lá se vai o mês de julho... Uma época de calmaria, bem sabemos, mas que prepara os ânimos para a agitação que vem a seguir, nos meses de agosto e setembro. Neste clima de expectativa é que vem a septuagésima quinta edição da revista Gamers.

Mas, antes de começarmos a falar desta edição, faz-se necessário esclarecer algo que pareceria estranho num primeiro exame: a presença da terceira parte da estratégia de Perfect Dark nesta Gamers Nº75. Sim, este desfecho deveria concluir a matéria do fantástico game de tiro em primeira pessoa da Rare para Nintendo 64 na edição 72. Por uma falha, a matéria incluída na referida edição foi a mesma que estava contida na revista anterior, ou seja, a segunda parte da estratégia. Devido a diferença de tempo entre a edição que está sendo produzida e a que chega às bancas, só pudemos perceber o fato depois de três edições, a tempo de incluir a estratégia correta na edição 75, esta que você tem em mãos.

"Lá se vai o mês de julho; uma época de calmaria que prepara os ânimos para a agitação"

Mesmo com algum atraso, os fãs de Perfect Dark (que, com certeza, não são poucos) finalmente poderão conferir a terceira parte da estratégia. Porém, para solucionar o problemas, foi necessário, com muito pesar, cometer alguns sacrifícios. Não seria possível publicar o restante desta estratégia sem ocupar páginas reservadas a outras seções. Exatamente por este motivo, esta edição traz menos páginas no Espaço do Leitor e Game News, onde os Previews ficaram de fora. Mas prometemos que isso irá se normalizar já na próxima edição.

Não há motivo para ficar chateado com este eventual sacrifício, pois a revista continua recheada de conteúdo para você curtir. Quer ver só? O Game News continua trazendo a seção Rapidinhas em suas quatro páginas mais informativas do mercado, que trazem nesta edição, novidades quentíssimas como a continuação de Rival Schools para Dreamcast, as últimas notícias que antecedem a Nintendo Space World 2000 e Tokyo Game Show 2000 Fall, as imagens dos primeiros games do novo portátil da Nintendo, o Game Boy Advance, além de muitas outras novidades. Isso sem contar a Programação: as duas páginas do Game News que trazem as datas de lançamentos dos próximos games para principais os consoles, para você se manter ligado em tudo o que está chegando.

Apesar de possuir menos páginas, o Espaço do Leitor continua trazendo as respostas para as dúvidas mais cabeludas dos leitores e também muita variedade com as seções Correio (envie já os seus dados), Clubes, Noiado! e Debate, além das obras de arte que enfeitam as duas páginas da seção Feras do Traço.

O Game Ranking continua trazendo o desempenho dos games no mundo todo para você ficar por dentro de tudo o que está fazendo sucesso. Os Reviews não deixam a peteca cair, como você pode ver na avaliação de games de qualidade como Virtua Athlete 2000 e o tão esperado Final Fantasy IX. Fora isso, o clássico Actraiser da Enix para Super NES traz todo o saudosismo de uma época de ouro na seção Nostalgia e a Pró Dicas continua com uma toneladas de dicas e códigos de Game Shark para todos os sistemas.

Ah! Só mais um lembrete: esta edição traz o quatro cupom da promoção "É Agora ou Nunca!", que estará dando um PlayStation2, um Dreamcast e mais 300 kits da linha Gamers. Aproveite pois esta é sua última chance de participar, lembrando que o sorteio será efetuado na edição 77.

Agora abra a sua Gamers e confira tudo o que preparamos para você nesta edição, pois as próximas estarão ainda mais agitadas com a Space World, TGS, AOU...

OS REDATORES

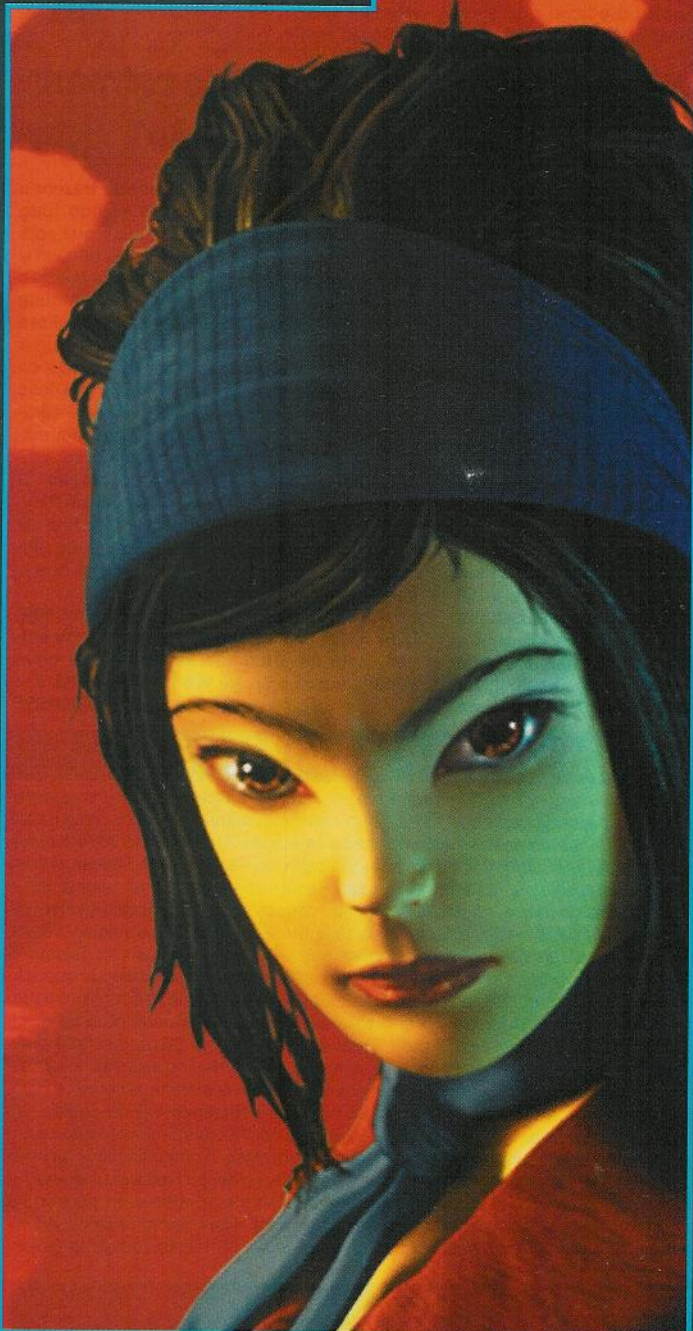
ERRAMOS

Como já citado logo acima, a estratégia de Perfect Dark na edição 72 saiu trocada: foi exatamente a mesma segunda parte que havia saído na edição anterior. A parte correta está publicada nesta edição. Para compensar esta mancada da edição 72, a Gamers Nº74 foi uma edição com poucos erros. Fora alguns erros em nomes e palavras – como Bram Stokler, que na verdade seria Stoker, que saiu na matéria de Dracula Resurrection de PC, na página 62, e também em sua referência no Índice, página 05 – tivemos poucas falhas que necessitassem de correção. Entre estas, vamos citar um equívoco cometido na Rapidinhas: na página 18, na matéria sobre a Space World, a lista de títulos para Game Boy Advance apresentava Tekken, o game de luta da Namco; a própria empresa se pronunciou posteriormente esclarecendo que não está produzindo nenhuma versão de Tekken para o Game Boy Advance e que não tem planos de desenvolver o game para consoles portáteis. Feito este esclarecimento, vamos para os erros propriamente ditos. Nos Reviews, Evolution 2 para Dreamcast, na página 36, apresentou duas falhas: a cor do sistema no topo da página ficou sendo o vermelho do PlayStation ao invés do laranja utilizado para games de Dreamcast e, na chamada e um dos parágrafos da matéria, o nome do herói do game é Mag Launcher, não Meg. Army Men: Air Combat para Nintendo 64, na página 60, apresentou um erro parecido com o anterior: o topo da página saiu com a cor vermelha e não com o verde que deveria acompanhar um game do 64-bit da Nintendo; além disso, o nome do game na linha da numeração da página 60 saiu sem a palavra "Combat". Finalmente, na seção Nostalgia, página 78, o game Secret of Mana para Super NES teve seu nome trocado na parte inferior da página, na numeração – o nome foi o mesmo do game publicado na edição anterior, The Legend of Zelda: A Link to the Past, que deixou de ser trocado por mera distração. Com todas as falhas corrigidas (assim esperamos) voltemos a programação normal...

Filiada à ANER
Bureau: N. D. R.
ISSN: 14131471

GAMERS

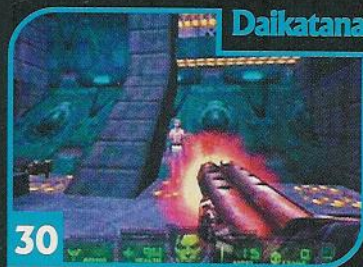
ANO VII - NÚMERO 75

Os ninjas de Tenchu 2 estão de volta no PS

Tenchu 2: Birth of Assassins Página 46

GAME NEWS — Página 06

Confira o que está por vir: notícias e lista de lançamentos

Daikatana

Confira a conversão deste game de tiro em primeira pessoa do PC para N64

30

Conheça mais uma obra-prima da Square para Playstation

52 Final Fantasy IX

ESPAÇO DO LEITOR
Página 13

O seu canal de comunicação: dúvidas, críticas, polêmicas, desenhos...

GAME RANKING
Página 18

Variados rankings dos games preferidos nos Estados Unidos e Japão

REVIEWS
Página 20

Avaliações dos games que estão pintando para todos os sistemas

DREAMCAST
Página 22

NINTENDO 64
Página 30

GAME BOY COLOR
Página 37

PLAYSTATION 2
Página 38

PLAYSTATION
Página 40

PRÓ DICAS
Página 56

Dicas, manhas, truques, macetes, códigos ou como quiser chamar

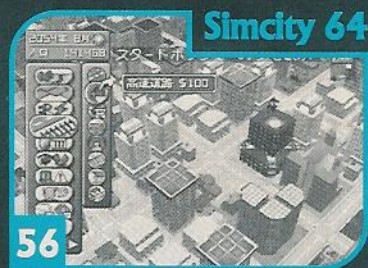
FLASH BACK
Página 78

Lembrança dos games que se foram e deixaram muitas saudades

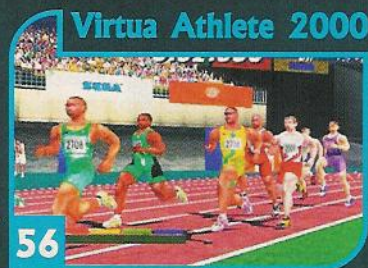
Simcity 64

Outro sucesso do PC que está chegando para N64

56

Virtua Athlete 2000

Nada melhor para essa época de olimpíadas

56

Magforce Racing

Um game de corrida futurista que promete muita velocidade no DC

56

GAMERS - GAME NEWS

RAPIDINHAS

Sega não vai para a TGS, Sony vende 3 milhões de PS2, RRV chega aos arcades, DC ganha Unreal Tournament, Tony Hawk 3 em produção, imagens do GBA, Dolphin finalizado, adiamentos da WD... são as Rapidinhas desta edição.

Ausência Confirmada na TGS

Mais um desfalque na segunda edição deste ano da Tokyo Game Show (Fall 2000), que acontecerá entre 23 e 25 de setembro. Depois da confirmação da ausência da SNK e da Square (como você viu na Gamers Nº73), por motivo de falta de títulos, agora é a Sega que anuncia a sua retirada do elenco de participantes do evento. Segundo justificativas da empresa, sua ausência na TGS será necessária pois a Sega estará realizando um evento relacionado a Internet em uma data próxima à esta grande feira.

A TGS Fall 2000 está seriamente desfalcada: fora a Nintendo – que nunca participa deste evento por ter a sua própria Space World – a Square (por falta de jogos), a SNK (pelas mudanças na empresa) e a Sega não estarão entre os expositores desta segunda edição de 2000 do evento. Isso coloca a Sony na posição de maior expositora da TGS Fall 2000 e conseqüentemente, a maioria dos títulos exibidos são para PlayStation e PlayStation2. Confira a distribuição dos títulos confirmados até agora: •PlayStation = 41, •PlayStation2 = 33, •Game Boy = 24, •Game Boy Advance = 9, •Dreamcast = 8, PC e Macintosh = 6, •Nintendo 64 = 5, •WonderSwan = 2, •Outros = 19. Veja agora a distribuição por gênero: •Ação = 21, •RPG = 18, •Simulador = 16, •Esporte = 14, •Puzzle = 14, •Tiro = 7, •Adventure = 7, •Corrida = 4, •Outros = 56 ■

Números Recentes da Sony

A Sony revelou os números das vendas de seus produtos no Japão. Em apenas 5 meses (de março a julho deste ano), o PlayStation2 já quebrou a marca de 3 milhões de unidades vendidas no Japão. O progresso semanal mostra ainda que esta febre não tem baixado, já que o PlayStation2 tem vendido uma média de 60 a 80 mil unidades por semana (cerca de 240 a 320 mil unidades mensais). Numa comparação, o segundo mais vendido, o Game Boy Color, tem vendido uma média de 20 a 30 mil unidades por semana (menos da metade do 128-bit da Sony), enquanto o Dreamcast vende cerca de 4 a 5 mil unidades semanais e o Nintendo 64 atinge uma média de 3 mil unidades vendidas no mesmo período.

A nova versão do 32-bit da Sony, o PS One, também tem obtido um bom desempenho. Até o final de julho (desde o lançamento, no dia 07/07), a versão compacta do PlayStation já tinha vendido 270 mil unidades, progredindo atualmente com uma média de 15 a 17 mil unidades vendidas por semana (antes do lançamento da versão portátil, o PlayStation estava vendendo apenas umas 150 a 200 unidades semanais). A versão americana do PS One já foi anunciada para a metade de setembro, com um preço atrativo de 99,99 dólares.

Para fechar as notícias da Sony, o lançamento do PlayStation2 foi adiado na Europa. A data original seria a mesma do console americano (dia 26 de outubro), mas causas ainda desconhecidas acabaram empurrando o lançamento para 24 de novembro ■

RRV Vai Mesmo para o Arcade

Depois da divulgação da Sony de estar preparando uma placa de arcade baseada no PlayStation2, a PSA (vide Rapidinhas da edição 73), a Namco já revelou o primeiro game a utilizar tal placa. Como indicavam os rumores, este game é mesmo um upgrade do último game da série de corrida da Namco: Ridge Racer V Arcade Battle, programado para ser lançado até novembro no Japão.

Ainda não foram reveladas as modificações preparadas para a nova versão de Ridge Racer V, mas a Namco já adiantou que haverá uma nova garota apresentadora de corridas. Até Ridge Racer Type-4, no PlayStation, a garota do game era a bela Reiko Nagase; posteriormente, esta foi substituída por Ai Fukumi em Ridge Racer V para PlayStation2. Agora a empresa decidiu introduzir uma nova garota em RRV Arcade Battle. Para isso, ela vai realizar um evento especial, o Namco's Image Girl, durante a 38ª AM Show, que acontecerá no Japão de 21 a 23 de setembro (poucos dias antes da TGS Fall 2000). Garotas de todo o Japão tiveram até o dia 31 de agosto para se inscreverem neste concurso.

Bem, agora que o primeiro título para a placa PSA foi revelado, falta a divulgação dos próximos títulos (estamos torcendo por Tekken 4) ■

Mais Briga Entre Escolas Rivais

Não, não é manchete de jornal publicando mais um artigo sobre a violência nos colégios do Brasil. É apenas a revelação da continuação de um dos mais divertidos games de luta da Capcom: Rival Schools (conhecido no Japão por Shiritsu Justice Gakuen, ou Private Justice Academy).

Antes de prosseguirmos, vamos alertar para que não se cometam erros. Não confunda este game com a continuação do Evolution Disc, lançado para PlayStation com o subtítulo Nekketsu Seisyun Nikki 2. Aquele era apenas um complemento do primeiro game lançado para o console da Sony, expandindo as possibilidades para criação de personagens.

A verdadeira continuação do game chama-se Moeru! Justice Gakuen (ou, traduzido, Burning Justice Academy) e será lançado para arcade (utilizando a placa Naomi) e Dreamcast. O game foi colocado em fase de testes no Japão entre os dias 4 e 6 de agosto no Plaza Capcom Kichijouji, em Tóquio.

O esquema básico de jogo permanece o mesmo: um game de luta 3D com sistema de grupo. A diferença é que, agora, você não monta uma dupla, mas sim um trio (a Capcom parece ter gostado da idéia depois do sucesso de Marvel VS Capcom 2). Porém, o esquema de luta

Dreamcast Privilegiado

O 128-bit da Sega é conhecido por possuir vários títulos bons em quase todas as categorias de games, mas uma delas começou a se destacar recentemente: Tiro em 1ª Pessoa. Com vários games de qualidade extrema convertidos do PC para o Dreamcast, os fãs deste gênero não têm do que reclamar. Soldier of Fortune, Deus EX (tá bom, este está mais para um RPG de Ação, mas também se encaixa aqui), Quake III Arena, Half Life (infelizmente sem suporte para partidas online) e Outtrigger são os maiores exemplos de qualidade no gênero Tiro em 1ª Pessoa para Dreamcast.

Contudo, esta lista tinha uma falta notável: Unreal Tournament, o game número 1 na preferência de todos os jogadores online do mundo todo. Mas isso já não é mais problema, pois a Infogrames, em conjunto com a Epic, anunciou que o Dreamcast receberá a sua versão de Unreal Tournament até o Natal deste ano. O game para o console da Sega terá fases adicionais exclusivas e também suporte para partidas online (é óbvio), teclado e mouse. Agora já não falta mais nada... quer dizer, quase nada: só falta um pouco de paciência para segurar a vontade de jogar todas estas pérolas no Dreamcast ■

Pegando Carona com Tony Hawk

A Activision está numa fase próspera com o súbito sucesso de Tony Hawk's Pro Skater. Atualmente, o game já foi lançado para PlayStation, Nintendo 64, Game Boy, Dreamcast e PC e já vendeu mais de 3 milhões de unidades no mundo todo. Agora, além de Tony Hawk's Pro Skater 2 para PlayStation (previsto para 20 de setembro), a Activision ainda anunciou estar trabalhando já na terceira versão do game: Tony Hawk's Pro Skater 3, desta vez para PlayStation2.

A empresa ficou tão feliz com o desempenho do game que decidiu iniciar uma série esportiva na linha Pro, sempre trazendo o nome dos melhores esportistas de cada gênero. Os próximos títulos incluem Mat Hoffman's Pro BMX2, Kelly Slater's Pro Surfer e Shawn Palmer's Pro Boarder Cross, todos estes para PlayStation2.

Atualmente, a Activision possui 12 games em desenvolvimento para o novo console da Sony (incluindo os da série Pro). Para enriquecer ainda mais seu acervo, a Activision ainda adquiriu os direitos para lançar a versão americana de Orphen: Sorcerous Stabber para PlayStation2 da Kadokawa Shoten ■

ainda permanece ligado ao game anterior – ou seja, você não pode alternar entre os lutadores no mesmo round. Você escolhe um personagem principal e os outros servirão como assistentes; nos rounds subseqüentes, você pode selecionar um novo líder entre os personagens do seu trio. Além disso, a presença de três integrantes por grupo permite a realização de um Burning Vigor Attack triplo, onde todos os seus personagens se reúnem para atacar o lutador adversário.

Além dos lutadores já conhecidos como Roy, Tiffany e Boman da Pacific High School, Akira, Edge e Gan da Gedo, Natsu, Roberto e Shoma da Gorin High School, Kyosuke, Batsu e Hinata da Taiyo High School, os professores da Justice High School Hideo, Kyoko e o misterioso Hyo (todos estes presentes no arcade original), além do instrutor de educação física Hayate (da Taiyo) e o diretor da Gedo Daigo (introduzidos na versão PlayStation do game original) e também a fotógrafa Ran e o antipático nadador Nagare (ambos estreantes da continuação do Evolution Disc). Apenas Raizo (da Justice H.S.) não foi confirmado ainda (Sakura, de Street Fighter, ainda fez uma aparição na versão original do PlayStation, mas com certeza não será convidada para esta seqüência). Como sempre, faces novas pintam no pedaço: Yurika é uma integrante da orquestra que usa um violino para desferir ataques musicais e Momo é uma garotinha com argolas mágicas. Outros novos personagens também deverão integrar o elenco de lutadores, elevando o número de lutadores para mais de 23.

Ainda é cedo para falarmos de modos de jogo (no Dreamcast), mas com certeza todos estão esperando o retorno do modo para criação de personagens, similar ao existente nas versões para PlayStation. Burning Justice Academy ainda não possui data certa, mas as previsões da Capcom estão apontando para o mês de novembro ■

O que se Passa na Working Designs?

Todo mundo já está careca de saber que a Working Designs é conhecida pelos seus adiamentos – uma frase de Victor Ireland, Presidente da empresa, exprime esta política: "Adiamentos são temporários, a mediocridade é eterna".

Depois de lançar alguns títulos de pouca expressão (como os recentes Vanguard Bandits e Ray Crisis), a Working Designs atualiza a sua lista de lançamentos. O mais esperado título da empresa, Lunar 2 Eternal Blue Complete para PlayStation, foi mais uma vez adiado, para desespero dos fãs. Inicialmente, o game estava previsto para dezembro de 99; seu primeiro adiamento o mandou para abril deste ano; posteriormente, ele seria lançado no dia 16 de agosto; porém, como era de se esperar, a empresa adiou mais uma vez o lançamento do game, agora para novembro de 2000 (quase um ano atrasado desde a previsão original). É claro que a espera será recompensada por um pacote de luxo para a versão americana da continuação de Lunar, assim como tivemos em Silver Star Story Complete. Outro game que teve sua data modificada foi a coletânea Arc the Lad Collection, contendo os três games da série japonesa de RPG em versão americana – este seria lançado no final deste ano, mas acabou sendo adiado para o primeiro trimestre de 2001.

Qual é o motivo destes adiamentos? Um misterioso título de PlayStation2 que a Working Designs pretende finalizar até o lançamento do console nos EUA. Em breve teremos mais informações sobre este título ainda não revelado para o novo console da Sony ■

Novo Zelda para GB Revelado

Nas Rapidinhas da edição passada você ficou sabendo que a Nintendo decidiu cortar o número de capítulos da nova aventura de Link no Game Boy Color. Originalmente, The Legend of Zelda: Acorn of Mystical Tree seria separado em três cartuchos diferentes: Chapter of Power, Wisdom e Courage.

Por alguns problemas técnicos, o game agora contém apenas duas versões. O primeiro delas é Chapter of Gaia, que dá início à nova aventura com Link sendo guiado por uma força desconhecida para visitar um antigo castelo escondido em uma densa floresta, onde ele encontra o Triforce sobre um altar. O artefato mágico transporta Link para um lugar misterioso, onde ele vê o Dark General Gorgon raptando a Shrine Maiden of Gaia, que dava equilíbrio a este mundo novo aos olhos de Link; isso resulta na quebra da ordem, violando as quatro estações. Sua tarefa é resolver os mistérios, salvar a Shrine Maiden of Gaia, derrotar o Dark General Gorgon e restaurar a ordem das quatro estações. Para ajudá-lo nesta tarefa, você contará com a ajuda de Ricky the Kangaroo, que o acompanhará durante a aventura, e também o Four Seasons Rod, um artefato com o poder de mudar as estações temporariamente (algo de vital importância para resolver os diferentes puzzles).

Com as mudanças, o título ainda não recebeu uma data de lançamento definitiva, mas espera-se algo por volta do final do ano. O segundo capítulo de Acorn of Mystical Tree ainda não foi revelado, assim também como sua data de lançamento ■

O "X" da Questão

A Microsoft continua a mexer suas peças no mercado de consoles, preparando a chegada de seu polêmico X-Box. Notícias do Japão indicam que a empresa de Bill Gates já completou o SDK (Software Development Kit, ou simplesmente Kit de Desenvolvimento) do X-Box. Este SDK será distribuído em breve para mais de 100 empresas third party do mundo todo. A Red Storm Entertainment, criadora de Rainbow Six, parece ser uma das primeiras a receber o kit que permitirá a criação e desenvolvimento dos games no X-Box. Além desta, outras empresas que já garantiram suporte para o console da Microsoft também estarão recebendo, como é o caso da Capcom e Eidos, entre outras. O SDK tem suporte para DirectX 8.0, a última versão do API multimídia utilizado em games de Windows para PC.

Numa última nota, a Microsoft anunciou que estará investindo 500 milhões de dólares em marketing para divulgar o X-Box nos EUA no próximo ano. Será uma campanha de peso ■

Novo Título da Nintendo

Um game produzido pela própria Nintendo é sinônimo de qualidade. Por isso mesmo, a revelação de um novo título da empresa para Nintendo 64 foi cercada de expectativa.

O mais recente projeto da Big N chama-se Tsumi to Batsu: Chikyuu no Kenishou Sha (não entendeu nada? Bem, o título traduzido é Sin & Punishment: Successor of the Earth; melhorou?), um game de tiro com ação frenética e ininterrupta. A história se passa num futuro distante, onde a Terra sofre as conseqüências da superpopulação e falta de recursos. Você assume o papel de um dos dois heróis, Saki Amamiya e Airan Jo, para salvar Tóquio do ataque dos mutantes selvagens conhecidos como Lufians.

As imagens revelam uma qualidade acima da média alcançada no console. Chikyuu no Kenishou ocupará um cart de 256Mb ■

Imagens do Game Boy Advance

Quando você estiver lendo esta edição da Gamers, a Nintendo já terá realizado no Japão a sua Space World 2000 (25 a 27 de agosto). Na edição passada você já conferiu uma lista parcial de títulos que as empresas irão exibir para os consoles Nintendo, incluindo alguns para o Game Boy Advance, o novo portátil de 32-bit da Big N. O sucessor do Game Boy será revelado durante o evento, mas antes mesmo disso, imagens dos games já foram reveladas.

Mario Kart Advance

Os games exibidos são Mario Kart Advance (versão portátil do game de kart da Nintendo – sucesso e diversão garantidos), Kuru Kuru Kururin (um game inédito que promete uma jogabilidade profunda), Ougon no Taiyo (ou Golden Sun em inglês – um RPG de fantasia no qual você encara o papel de um herói com a tarefa de salvar o mundo de uma ciência ancestral), Napoleon (um simulador de guerra histórica que acompanha os passos do famoso general francês Napoleão); todos estes produzidos nos estúdios internos da Nintendo. Mas há também imagens dos games de sofhouses third party, como o Konami Wai Wai Racing (um game de kart com personagens de games famosos da empresa, como Goemon e os jogadores de beisebol cabeçudos de Jikkyou Powerful Pro Baseball), Momotaro Matsui (da Hudson) e Rockman EXE (o início de uma nova série com o mais adorado mascote da Capcom).

Golden Sun

Napoleon

Ainda não é possível atestar a qualidade dos gráficos do Game Boy Advance pelas imagens reveladas. Aparentemente, o nível alcançado até agora equipara-se ao Super NES (o que já é incrível para um portátil, mesmo um 32-bit). Teremos que esperar até a Space World para conferir o nível de animação destes games e também outras capacidades do novo portátil da Nintendo, como efeitos especiais e habilidade de gerar polígonos. Fique ligado ■

Kuru Kuru Kururin

Rockman EXE

Konami Wai Wai Racing

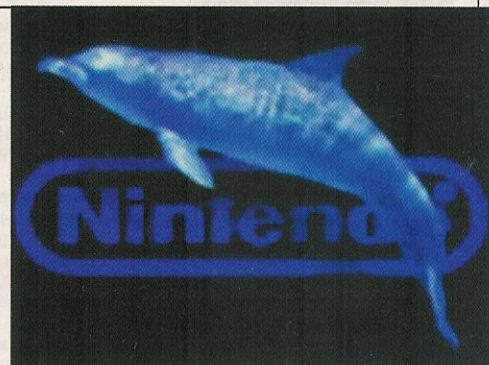
Shen Mue 2 em 2001

Apesar da notícia divulgada na Gamers Nº72, onde o segundo capítulo de Shen Mue estaria previsto para o final deste ano, recentes rumores no Japão indicam que a continuação da obra-prima de Yu Suzuki será lançada em março de 2001 (final do ano fiscal de 2000). Como a fase de desenvolvimento está bem adiantada e o processo segue num ritmo acelerado, a Sega deverá utilizar o tempo extra para adicionar pequenos detalhes e novos elementos ao jogo para aumentar a vida útil do título. Isso aumenta ainda mais a expectativa dos fãs, que esperam ansiosamente por esta segunda representação do gênero FREE ■

Dolphin Quase Pronto

Num recente pronunciamento, a empresa Matsushita (que está fornecendo apoio na produção do drive de DVD e também de mídias para o console de 128-bit da Nintendo) afirmou que o desenvolvimento do Dolphin está tecnicamente terminado. Segundo esta afirmação, supomos que todo o hardware, suas especificações, números e capacidades já estão definitivamente concluídos. A Nintendo só deve estar dando os retoques finais no design externo do console, embalagem, DVDs, logos e joystick (que novamente foi projetado por Shigeru Miyamoto, assim como os controles do Super Famicom e Nintendo 64 – como esses dois, o joystick do Dolphin deve trazer conceitos revolucionários, a exemplo da introdução dos botões L e R no 16-bit e do direcional analógico no 64-bit).

Especula-se que o 128-bit da Big N será revelado durante a Space World 2000 no Japão. A Nintendo of America antecipou-se dizendo que não haverá demos jogáveis de games para o Dolphin durante o evento. Contudo, isso não impede que haja demonstrações técnicas e também de jogos em desenvolvimento, assim como a revelação do design, especificações, previsão de preço e de lançamento e nome definitivo. Por falar em nome, o próprio Presidente da sede japonesa da Nintendo, Hiroshi Yamauchi, afirmou que Dolphin não será o nome oficial do console. Rumores apontam para o nome Starcube como sendo o mais provável para o 128-bit. Por que? Recentemente, a Nintendo registrou o nome como sendo marca de sua propriedade; além disso, o domínio na Internet com o mesmo nome já foi adquirido pela empresa. Definitivamente, a Nintendo vai lançar um novo produto com o nome Starcube – ele pode até ser um jogo ou um acessório, mas o mais provável é que ele substitua Dolphin como o nome do novo console da empresa.

Alguns games da própria Nintendo e também sofhouses third party já foram anunciados. A Big N, por exemplo, já confirmou estar trabalhando na seqüência de Wave Race para o lançamento do Dolphin/Starcube. Rumores indicam também que dois títulos de Nintendo 64 foram cancelados e passaram a integrar o rol de projetos para o 128-bit: são Mother 3 (da própria Nintendo) e Biohazard Zero (da Capcom; proprietários de Nintendo 64: calma, é só um rumor... ainda). Em breve você vai conferir as novidades da Space World 2000 e também a confirmação (ou não) do novo console da Nintendo durante o evento ■

GAMERS - PROGRAMAÇÃO

PROGRAMAÇÃO

Confira o que está pintando por aí em nossa lista com as datas de lançamento para os próximos games, divididos por sistema (títulos mais quentes em destaque).

ESTADOS UNIDOS

Setembro 09/2000

Dreamcast

Data	Título	Gênero
02/09	Heroes of Might & Magic III • UbiSoft	Estratégia
05/09	NFL 2K1 • Sega	Esporte
05/09	ESPN International Track & Field • Konami	Esporte
16/09	F1 Racing Championship • Video System	Corrida
17/09	**Half-Life** • Sierra Studios	Ação
18/09	**Cannon Spike** • Capcom	Ação
26/09	Star Wars Episode I: Jedi Power Battles • LucasArts	Ação
26/09	**Tokyo Xtreme Racer 2** • Crave Entertainment	Corrida
N/D	KISS Psycho Circus: The Nightmare Child • Take2 / GOD	Ação
N/D	**Vanishing Point** • Acclaim	Corrida
N/D	Test Drive V Rally • Infogrames	Corrida
N/D	**F355 Challenge** • Acclaim	Corrida
N/D	Demolition Racer: No Exit • Infogrames	Corrida
N/D	Monster Breeder • UFO Interactive	Criação
N/D	4x4 Evolution • Gathering of Developers	Corrida
N/D	Dark Angel • Metro 3D	Ação
N/D	Frogger 2 • Hasbro Interactive	Ação
N/D	San Francisco Rush 2049 • Midway	Corrida
N/D	Legend of the Blade Master • Ripcord Games	RPG
N/D	**Street Fighter Alpha 3 (network version)** • Capcom	Luta

PlayStation

Data	Título	Gênero
01/09	**Vanishing Point** • Acclaim	Corrida
01/09	Danger Girl • THQ	Ação
01/09	Speedball 2100 • Empire Interactive	Ação
02/09	World Destruction League: Thunder Tanks • 3DO	Ação
02/09	Wheel of Fortune 2000 • Hasbro Interactive	Tabuleiro
02/09	Panzer General Assault • Mindscape	Estratégia
02/09	Wacky Races • Infogrames	Corrida
02/09	Scooby-Doo: Classic Creep Capers • THQ	Adventure
02/09	Army Men Air Attack 2 • 3DO	Ação
06/09	ESPN Great Outdoor Games: Bass Fishing • Konami	Esporte
06/09	Bomberman Party Edition • Vatival Entertainment	Ação
06/09	ESPN MLS Game Night • Konami	Esporte
08/09	Ford Racing • Take 2 Interactive	Corrida
08/09	Nickelodeon's Cat Dog: Saving Mean Bob • Hasbro Int.	Ação
12/09	Ray Crisis • Working Designs	Ação
12/09	**Parasite Eve II** • Square Electronic Arts	Adventure
12/09	Peter Jacobsen's Golden Tee Golf • Infogrames	Esporte
13/09	Ms. Pac-Man: Maze Madness • Namco	Puzzle
14/09	NFL Blitz 2001 • Midway	Esporte
16/09	NHL Face Off 2001 • Sony Computer Entertainment	Esporte
16/09	**Rayman 2: The Great Escape** • UbiSoft	Plataforma
16/09	Rayman 2: Back To School • UbiSoft	Educativo
19/09	Team Buddies • Midway	Ação
20/09	Buzz Lightyear of Star Command • Activision	Ação
20/09	**Tony Hawk's Pro Skater 2** • Activision	Skate
20/09	Alien Resurrection • Fox Interactive	Ação
23/09	Tonka Space Station • Hasbro Interactive	Adventure
23/09	Breakout • Hasbro Interactive	Ação
23/09	Galaga: Destination Earth • Hasbro Interaction	Ação
27/09	NHL 2001 • EA Sports	Esporte
27/09	Dave Mirra Freestyle BMX • Acclaim	Corrida
27/09	Sea-Doo Hydro Cross • Vatical Entertainment	Corrida
27/09	Frogger 2: Swampy's Revenge • Hasbro Interactive	Ação
27/09	Micro Maniacs • Codemasters	Corrida
27/09	Flintstones Bedrock Bowling • South Peak Interactive	Ação
27/09	Power Rangers Lightspeed Rescue • THQ	Ação
27/09	Jeopardy 2000 • Hasbro Interactive	Tabuleiro
27/09	Destruction Derby Raw • Midway	Corrida
28/09	Famlily Feud 2000 • Hasbro Interactive	ETC
30/09	**Dino Crisis 2** • Capcom	Adventure
N/D	Earthworm Jim • Interplay	Ação
N/D	Test Drive Cycles • Infogrames	Corrida
N/D	Roller Jam • Electronic Arts	Esporte
N/D	Incredible Crisis • Titus	ETC
N/D	MTV Sports Skateboarding Feat. Andy McDonald • THQ	Skate
N/D	MTV Sports Pure Ride • THQ	Corrida
N/D	NASCAR 2001 • EA Sports	Corrida

Nintendo 64

Data	Título	Gênero
07/09	International Track & Field 2000 • Konami	Esporte
07/09	San Francisco Rush 2049 • Midway	Corrida
13/09	NFL Blitz 2001 • Midway	Esporte
13/09	VR Powerboat • Vatical Entertainment	Corrida
16/09	F1 Racing Championship • Video System	Corrida
17/09	Taz Express • Infogrames	Plataforma
17/09	Duck Dodgers • Infogrames	Plataforma
17/09	Mia Hamm Soccer 64 • South Peak Interactive	Esporte
17/09	Madden NFL 2001 • EA Sports	Esporte
17/09	Army Men: Sarge's Heroes 2 • 3DO	Ação
20/09	Big Mountain 2000 • South Peak Interactive	Esporte
22/09	Super Bowling • Tommo	Esporte
25/09	Pokémon Puzzle League • Nintendo	Puzzle
27/09	Power Rangers Lightspeed Rescue • THQ	Ação
27/09	**Ogre Battle 64** • Atlus	Estratégia
27/09	Aidyn Chronicles: The First Mage • THQ	RPG
28/09	Polaris SnoCross • Vatical Entertainment	Corrida
29/09	Seadoo HydroCross 2001 • Vatical Entertainment	Corrida

Outubro 10/2000

Dreamcast

Data	Título	Gênero
02/10	**Spawn: In the Demon's Hand** • Capcom	Ação
03/10	Urban Chaos • Eidos	Ação
10/10	**Metropolis Street Racer** • Sega	Corrida
10/10	**Quake III Arena** • Sega	Ação
16/10	Stupid Invaders • UbiSoft	Ação
17/10	**Samba de Amigo** • Sega	Musical
24/10	Starlancer • Crave Entertainment	Ação
24/10	NBA 2K1 • Sega	Esporte
31/10	**Jet Grind Radio** • Sega	Ação
31/10	**Evil Dead: Hail to the King** • THQ	Adventure
N/D	Ms. Pac-Man Maze Madness • Namco	Ação
N/D	ESPN Baseball Tonight • Namco	Esporte
N/D	PBA Tour Bowling 2001 • Bethesda Softworks	Esporte
N/D	Austin Powers: Mojo Rally • Take 2 Interactive	Corrida
N/D	**Street Fighter III 3rd Strike** • Capcom	Luta
N/D	GorkaMorka • Ripcord Games	Ação

PlayStation

Data	Título	Gênero
01/10	Lego Stunt Rally • Lego Media	Corrida
02/10	Army Men: Sarge's Heroes 2 • 3DO	Ação
02/10	Martian Gothic • Take 2 Interactive	Adventure
02/10	RPG Maker • Agetec	RPG
02/10	Mort the Chicken • Crave Entertainment	Adventure
02/10	MTV Sports: T.J. Lavin's Ultimate BMX • THQ	Corrida
02/10	Darkstone • Take 2 Interactive	Ação
02/10	NBA ShootOut 2001 • Sony Computer Entertainment	Esporte
03/10	Dragon Tales: Dragon Seek • Mattel Interactive	Adventure
04/10	Jarrett and Labonte Stock Car Racing • Codemasters	Corrida
06/10	Muppet Race Mania • Midway	Corrida
10/10	**Harvest Moon: Back to Nature** • Natsume	RPG
11/10	Mary-Kate & Ashley's Magical Mystery Mall • Acclaim	Adventure
11/10	NASCAR Racers • Hasbro Interactive	Corrida
11/10	**Rollcage Stage 2** • Psygnosis	Corrida
11/10	HBO Boxing • Acclaim	Esporte
17/10	You Don't Know Jack, Mock 2 • Sierra Attractions	Puzzle
17/10	Tom & Jerry in House Trap • Mattel Interactive	Ação
18/10	Wild Thornberries' Animal Adventure • Mattel Interactive	Adventure
18/10	NBA Live 2001 • Electronic Arts	Esporte
18/10	**Medal of Honor Underground** • Electronic Arts	Ação
18/10	NASCAR Heat • Hasbro Interactive	Ação
18/10	Worms Pinball • Infogrames	Ação
18/10	Paperboy • Midway	Ação
18/10	**Dragon Valor** • Namco	RPG
23/10	Elmo in Grouchland • Mindscape	Adventure
25/10	Mike Tyson Boxing • Activision	Esporte
25/10	Muppet Monster Adventure • Midway	Ação
25/10	**Ultimate Fighting Championship** • Crave Entertainment	Luta
26/10	The Grinch • Konami	Ação
26/10	F1 Racing Championship • UbiSoft	Corrida
27/10	Championship Motocross 2001 Featuring Ricky Carmichael • THQ	Corrida
28/10	Blue's Clues • Mattel Interactive	ETC
29/10	Sheep • Take 2 Interactive	Estratégia
30/10	**Evil Dead: Hail to the King** • THQ	Adventure
31/10	**Breath of Fire IV** • Capcom	RPG
31/10	**Driver 2** • Infogrames/GT Interactive	Corrida
N/D	**Mega Man X5** • Capcom	Ação
N/D	Rugrats in Paris: The Movie • THQ	Ação
N/D	Vampire Hunter D • Jaleco	Ação
N/D	The Jungle Book Rhytm N' Groove • UbiSoft	Musical
N/D	Donald Duck: Goin' Quackers • UbiSoft	Ação

N/D	WWF Smackdown 2: Know Your Role • THQ	Luta-Livre

Nintendo 64

15/10	Batman Beyond • Kemco	Ação
16/10	Donal Duck • UbiSoft	Plataforma
17/10	40 Winks • GT Interactive	Plataforma
17/10	Scooby-Doo: Classic Creep Capers • THQ	Adventure
17/10	Rugrats in Paris • THQ	Plataforma
26/10	The Legend of Zelda: Majora's Mask • Nintendo	RPG/Ação

PlayStation2

26/10	Madden NFL 2001 • EA Sports	Esporte
26/10	Swing Away Golf • EA Sports	Esporte
26/10	Summoner • THQ	RPG
26/10	Armored Core 2 • From Software	Ação
26/10	Fusion GT • Crave Entertainment	Corrida
26/10	X-Squad • Electronic Arts	Ação
26/10	SSX • Electronic Arts	Esporte
26/10	Smuggler's Run • Rockstar Games	Corrida
26/10	Eternal Ring • Agetec	RPG
26/10	Kessen • Electronic Arts	Estratégia
26/10	Dynasty Warriors 2 • Koei	Ação
26/10	ESPN X Games Snowboarding • Konami	Esporte
26/10	Silent Scope • Konami	Ação
26/10	Cool Boarders 2001 • Sony Computer Entertainment	Esporte
26/10	Time Splitters • Eidos	Ação
26/10	Gauntlet: Dark Legacy • Midway	Ação

Japão

Agosto 08/2000

Dreamcast

03/08	Grandia II • GameArts	RPG
03/08	F355 Challenge • Sega	Corrida
10/08	Giant Gram 2000 All Japan Pro Wrestling 3 ~ Brave Men of Glory ~ • Sega	Luta Livre
10/08	Vampire Chronicles • Capcom	Luta
10/08	Seaman: Forbidden Pet 2001 Edition • Vivarium	Criação
10/08	Cool Cool Toon • SNK	Musical
10/08	Let's Play In Professional Baseball Team ~ NET ~ • Sega	Esporte
10/08	Hello Kitty's Waku Waku Cookies • Sega	Puzzle
10/08	Spawn: In the Demon's Hand • Capcom	Ação
10/08	Dogu Senki • Victor Interactive	Simulador
24/08	Rune Caster • Nosia	Simulador
24/08	Prismaticallization • Arc System Works	RPG
24/08	Rune Jade • Hudson Soft	RPG
31/08	Jarman • Visit	Tabuleiro
31/08	Ganbare Japan! Olympics 2000 • Konami	Esporte

PlayStation

03/08	SD Gundam G Generation F • Bandai	Simulador
03/08	SD Gundam G Generation F ~ Limited Edition ~ • Bandai	Simulador
03/08	Mermaid's Brand • Nec Interchannel	RPG/Sim.
10/08	Tetris with Card Captor Sakura • Arika	Puzzle
24/08	My Cooking (The Best) • Sony Computer Entertainment	ETC
24/08	Wild Arms 2nd Ignition (The Best) • SCE	RPG
24/08	Tekken 3 (The Best) • Namco	Luta
26/08	Dragon Quest VII ~ Warriors of Eden • Enix	RPG
31/08	Tarapanda's Everyday Life • Bandai	Criação
31/08	Suta Station Dance Dance Revolution • Konami	Musical
31/08	Favorite Dear 2: Pure White Prophet • Nec Interchannel	RPG/Sim.
N/D	The Big Adventure of Namjavu ~ My Favorite Namjatown • Namco	Simulador
N/D	International Soccer Excite Stage 2000 • Epoch	Esporte

PlayStation2

03/08	Armored Core 2 • From Software	Estratégia
03/08	Jikkyou World Soccer 2000 • Konami	Esporte
03/08	Shin Sangoku Musou • Koei	RPG/Ação
03/08	Orphen: Sorcerous Stabber • Kadokawa Shoten	RPG/Ação
03/08	X-Fire • Electronic Arts	Ação
10/08	Reiselied: Ephemeral Fantasia • Konami	RPG
10/08	Gun Griffon Blaze • Capcom/GameArts	Ação
10/08	Magical Sports 2000 Koushiden • Mahou	Esporte
10/08	Surfroid ~ The Legendary Surfer • ASCII	Esporte
17/08	Mechsmith Run=Dim • Idea Factory	Ação
31/08	Romance of Three Kingdoms VII • Koei	Estratégia
31/08	Ganbare Japan! Olympics 2000 • Konami	Esporte

Nintendo 64

11/08	Mario Story • Nintendo	RPG
N/D	Mario Artist: Polygon Studio (64DD) • Nintendo	Editor

Setembro 09/2000

Dreamcast

06/09	Dino Crisis • Capcom	Adventure
07/09	Golf Shiyouyou Course Data Collection Survival Pack • Soft Max	Esporte
08/09	Capcom VS SNK: Millennium Fight 2000 • Capcom	Luta
21/09	Net Golf • Sega	Esporte
21/09	Sakura Taisen 2 • Sega	Estratégia
21/09	Sakura Taisen 2 ~ Limited Edition ~ • Sega	Estratégia
21/09	Der Ring des Nibelungen • Success	Adventure
21/09	Spiritual Machine Rayblade • Winky Soft	Simulador
21/09	Ring Age • Takuyo	RPG
21/09	DeSpiria • Atlus	RPG
28/09	F-1 World Grand Prix 2 • Video System	Corrida
28/09	Dead or Alive 2 • Tecmo	Luta
28/09	More Let's Make a Pro Baseball Team • Sega	Simulador
28/09	Love Hina no Engage Totsuzen Happening • Sega	Sim. de Enc.
28/09	Love Hina no Engage Totsuzen Happening ~ Limited Edition ~ • Sega	Sim. de Enc.
28/09	Happy Lesson - First Lesson • Datam Polystar	ETC
28/09	Kanon • Nec Interchannel	Sim. de Enc.
29/09	Mahjong Heisei Era • N/D	Tabuleiro
29/09	Mahjong Heisei Era + Microphone • N/D	Tabuleiro
N/D	Monster Bleed • Nec Interchannel	ETC
N/D	Nightmare Creatures II • Konami	Adventure
N/D	Killer Bus • N/D	ETC

PlayStation

07/09	Lunar 2 Eternal Blue (The Best) • Kadokawa Shoten	RPG
07/09	Beat Mania Append GottaMix 2 ~ Going Global • Konami	Musical
13/09	Dino Crisis 2 • Capcom	Adventure
14/09	Mask Rider V3 • Bandai	Luta
21/09	Cartoon Kun • Irem	Puzzle
21/09	Suikogaiden Volume 1: Swordsman of Harmonia • Konami	Adventure
28/09	Square Millennium Collection: Front Mission 3 • Square	Estratégia
28/09	Square Millennium Collection: Seiken Densetsu ~ Legend of Mana • Square	RPG
28/09	Square Millennium Collection: Ehrgeiz • Square	Luta
28/09	Hoshigami: Ruining Blue Earth • MaxFive	Estratégia
28/09	Bealphareth • Sony Computer Entertainment	RPG/Ação
28/09	Tokimeki Memorial 2 Substories ~ Dancing Summer Vacation • Konami	Sim. de Enc.
28/09	Space Battleship Yamato: Hero's Tracks • Bandai	Estratégia
N/D	Gunparade March • Sony Computer Entertainment	Adventure
N/D	Nightmare Creatures II • Konami	Adventure
N/D	Libero Grande 2 • Namco	Esporte
N/D	Power Shovel • Taito	Corrida

PlayStation2

09/09	Gekikuukan Pro Baseball: At the end of the Century 1999 • Square	Esporte
14/09	G-Saviour • Sunrise Interactive	Estratégia
14/09	Wild Wild Racing • Imagineer	Corrida
21/09	Keyboard Mania • Konami	Musical
21/09	Silpheed The Lost Planet • Capcom/GameArts	Tiro
21/09	Ring of Red • Konami	Estratégia
28/09	Jikkyou GI Stable • Konami	Corrida de Cavalo
28/09	Super Puzzle Bobble • Taito	Puzzle
N/D	SSX • Electronic Arts	Esporte

Nintendo 64

15/09	WWF Wrestlemania 2000 • THQ	Luta-Livre

Neo Geo

28/09	The King of Fighters 2000 (682M) • SNK	Luta

Outubro 10/2000

Dreamcast

05/10	Eternal Arcadia • Sega	RPG
05/10	Eternal Arcadia ~ Limited Edition ~ • Sega	RPG
10/10	Eldorado Gate • Capcom	RPG
12/10	Silent Scope • Konami	Tiro
12/10	Pop N' Music 4 Append Disc • Konami	Musical
21/10	18 Wheeler American Pro Trucker • Sega	Corrida
21/10	Napple Tale • Arisia in Daydream • Sega	RPG
N/D	Jojo's Bizarre Adventure (network version) • Capcom	Luta
N/D	Fur Fighters • Acclaim	Ação

PlayStation

05/10	K-1 GP 2000 • Xing Entertainment	Luta
05/10	Khamrai • Namco	RPG
12/10	Pop N' Music 4 Append Disc • Konami	Musical
28/10	Square Millennium Collection: Chrono Cross • Square	RPG
28/10	Square Millennium Collection: Parasite Eve II • Square	Adventure
28/10	Square Millennium Collection: Xenogears ~ Fei Version • Square	RPG
28/10	Square Millennium Collection: Xenogears ~ Elly Version • Square	RPG
N/D	Ninja Six • Astec 21	Card Game

PlayStation2

12/10	Silent Scope • Konami	Tiro
12/10	Yousuke's Ide Mahjong Family 2 • Seta	Tabuleiro
N/D	Moto GP • Namco	Corrida

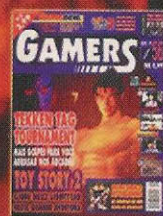
Nintendo 64

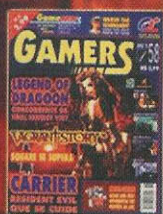
27/10	Mysterious Dungeon 2: Shiren's Mystery Raid Castle • Chun Soft	RPG

NÚMEROS ATRASADOS

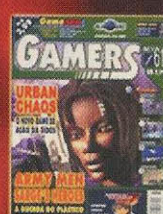
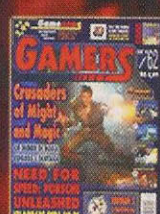
Cód.: R-G 53
Cada R$ 2,90

Cód.: R-G 54
Cada R$ 2,90

Cód.: R-G 55
Cada R$ 2,90

Cód.: R-G 56
Cada R$ 2,99

Cód.: R-G 57
Cada R$ 2,99

Cód.: R-G 58
Cada R$ 2,99

Cód.: R-G 59
Cada R$ 2,99

Cód.: R-G 60
Cada R$ 2,99

Cód.: R-G 61
Cada R$ 2,99

Cód.: R-G 62
Cada R$ 2,99

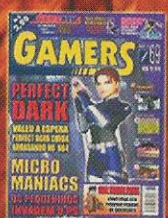
Cód.: R-G 63
Cada R$ 2,99

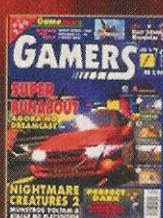
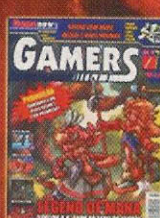
Cód.: R-G 64
Cada R$ 2,99

Cód.: R-G 65
Cada R$ 2,99

Cód.: R-G 66
Cada R$ 2,99

Cód.: R-G 67
Cada R$ 2,90

Cód.: R-G 68
Cada R$ 2,90

Cód.: R-G 69
Cada R$ 2,90

Cód.: R-G 70
Cada R$ 2,90

Cód.: R-G 71
Cada R$ 2,90

Cód.: R-G 72
Cada R$ 3,80

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER.

Cód.: R-G 53 - Cada R$ 2,90 ( )	Cód.: R-G 63 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: R-G 54 - Cada R$ 2,90 ( )	Cód.: R-G 64 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: R-G 55 - Cada R$ 2,90 ( )	Cód.: R-G 65 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: R-G 56 - Cada R$ 2,99 ( )	Cód.: R-G 66 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: R-G 57 - Cada R$ 2,99 ( )	Cód.: R-G 67 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: R-G 58 - Cada R$ 2,99 ( )	Cód.: R-G 68 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: R-G 59 - Cada R$ 2,99 ( )	Cód.: R-G 69 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: R-G 60 - Cada R$ 2,99 ( )	Cód.: R-G 70 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: R-G 61 - Cada R$ 2,99 ( )	Cód.: R-G 71 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: R-G 62 - Cada R$ 2,99 ( )	Cód.: R-G 72 - Cada R$ 3,,80 ( )

Mande **CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO** ou **VALE POSTAL** para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 – CEP.: 02599-970 – São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. **OBSERVAÇÃO IMPORTANTE**: **Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.** MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (0**11) 266-3166 **ATENÇÃO**: 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente da mesma edição)

GAMERS
Espaço do LEITOR

EDIÇÃO 75

Quer mandar críticas? Desenhos? Sugestões, dúvidas ou elogios? Então escreva para a redação da Revista Gamers
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP
ou "e-maie-nos" em **gamers@edescala.com.br**

Lembretes:
❶ Nós lemos todas as cartas que chegam para a redação. ❷ Também lemos todos os E-Mails que nos enviam pela rede. ❸ Não enviamos respostas por carta ou por E-Mail, todas são respondidas na própria revista. ❹ Cartas escritas a mão devem possuir letra legível. ❺ As cartas estão sujeitas a alterações com a finalidade de torná-las mais claras e menores, mas o conteúdo sempre é mantido. ❻ Não é necessário mandar a mesma carta mais de uma vez. ❼ Não damos presentes para as cartas do tipo "Porta da Esperança". ❽ Não enviamos os desenhos de volta, sejam ou não publicados na seção Feras do Traço – você pode enviar uma cópia colorida se quiser manter o original.

Puzzle Para Deixar Maluco

Prezados companheiros: Quem vem solicitar ajuda é um "RPG-Maníaco", que até esta data obteve sucesso em finalizar mais de 35 RPG games. Não sei se a idade (63 anos) tem destruido meus neurônios ou simplesmente é aquele "branco" que ocorre por insistir sempre com o mesmo raciocínio. O problema é: Qual é o password do game Tales of Destiny, em Helraios, no computador que abre a porta dando seqüência ao jogo? Help me! I'm getting crazy! Faz oito meses que procuro a solução e até hoje nada. Aguardo o socorro de um fiel companheiro e desta excelente publicação antes que fique "pinel".

SERGIO MULLER
ITATIAIA - RJ

Olha só, um leitor que vem para provar que videogames (e também revistas sobre o assunto) não são exclusividades dos jovens. Como sempre dissemos, a Gamers é uma revista para todos, sem distinção de sexo, idade, raça, religião, região ou qualquer outro tipo. Mas, antes que dê um "branco" em nossas cabeças, vamos esclarecer a sua dúvida, Sérgio. Você ficou encalhado exatamente no puzzle mais ingrato do game: você deve inserir uma password de quatro letras no computador em Helraios, baseada nas pistas adquiridas – tarefa aparentemente simples, mas que se torna praticamente impossível graças aos erros nas pistas. Você deve ter obtido as seguintes dicas: "Last Password: Z-21 = E", "First Password: 5", "I-8 = A" e "19". Sabendo que os números estão relacionados com as letras do alfabeto (incluindo K, W e Y), vejamos a solução: pegando o Z e diminuindo 21 letras, temos a letra E, que fica sendo a última da password; a primeira letra, através da dica que indica o número 5, seria a letra E; em seguida temos a letra I menos 8 que é igual a letra A; por fim, o número 19 representa a letra S. Desta maneira, seguindo as pistas, obtemos a password EASE. Porém, não sabemos por qual motivo, a segunda e a última pistas (que indicam a primeira e terceira letra, respectivamente) estão incorretas; elas estão um número abaixo – ao invés de 5 e 19, deveria estar 6 e 20, que resultaria nas letras F e T. Fazendo a correção, nós obtemos a password correta que é, atenção, FATE. Porém, antes de inserir a palavra correta, experimente colocar GIFT (que significa presente) para ativar um baú na próxima sala (contendo a poderosa espada Laser Blade). Outras passwords que causam algum resultado, mas não abrem a porta, são HUGO e OGRE (esta última faz referência a Tekken 3 – afinal, este é um game da Namco). Anotou a solução, Sérgio? Esperamos que você não tenha ficado com cabelos brancos de tanto esperar... Brincadeirinha, hein?

Final Fantasy... Pra Variar

Olá pessoal da Gamers! Meu nome é Rafael e tenho 16 anos e algumas dúvidas: ❶ Em Final Fantasy VI, onde eu consigo o Hema Shield? ❷ Ainda em Final Fantasy VI, pra que diabos o Umaro possui MP, já que ele não solta magia e muito menos pode ser controlado? ❸ De novo em Final Fantasy VI, pra que serve o Relic Ring? ❹ Por acaso é em Final Fantasy V que Culex (aquele chefe esquisito de Super Mario RPG) aparece? Se for, onde eu o encontro? ❺ Existe alguma previsão de sair Final Fantasy IV americano? ❻ E as continuações de Megaman, Megaman X e Street Fighter Zero? ❼ Vocês podem me dizer onde eu posso encontrar o fantástico Final Fantasy Anthology original aqui no Brasil? ❽ Quando vai sair The King of Fighters 2000 e Final Fantasy IX Americano?

RAFAEL LOURENÇO G. FERREIRA
BELÉM - PA

E aí, Rafael, beleza? Vamos para as suas respostas sem demora: ❶ Que diabos é um Hema Shield? ❷ O Sasquatch amigo íntimo de Mog não possui MP por acaso. Equipe nela a Relic Blizzard Orb (aposte a Relic Rage Ring no Coliseu, lute contra Allosaur e ganhe um Blizzard Orb) e Umaro será capaz de realizar uma magia baseada no elemento Ice, a Blizzard, que causa dano em todos os inimigos. ❸ Muitos têm a mesma dúvida sobre a função do Relic Ring. A descrição desta Relic diz "Makes body cold", ou "Torna o corpo gelado". Sendo assim, o Relic Ring transforma o personagem que o está equipando em um morto-vivo (undead), compartilhando as propriedades do status Zombie sem zumbificar o personagem. Qual a utilidade? Tudo o que cura causa dano e o que mata cura, ou seja, magias como Cure ou Life e itens como Potion e Phoenix Down causam dano neste personagem, enquanto magias como Poison e Doom curam. Ser um morto-vivo também tem outras propriedades: as magias Drain e Osmose, além de outros ataques que roubam HP, fazem exatamente o contrário. Um bom uso para o Relic Ring é equipar o líder do grupo com esta Relic e então desferir uma magia Doom nele – resultado: todo o grupo estará completamente curado. ❹ Negativo. Culex realmente faz uma aparição em Super Mario RPG (afinal, o game foi co-produzido pela Square), mas seu game de origem é Final Fantasy IV, não o V. ❺ Para PlayStation? Nenhuma chance. O jeito é descolar um Super NES e o cartucho americano Final Fantasy II (uma raridade atualmente). ❻ Bem, da série normal de Megaman (que continuaria com o nono episódio) não há nenhum game previsto, mas Megaman X5 (ou Rockman X5 no Japão) já foi anunciado para PlayStation e estará saindo em breve. Quanto a um novo Street Fighter Zero, ainda é cedo demais para uma nova versão, portanto, nenhum pronunciamento da Capcom até agora. ❼ Em qualquer boa importadora. Tente nas lojas da rede Progames ou demais anunciantes da revista Gamers. ❽ A versão japonesa de KOF2000 já trazia também os textos em inglês e português do game, mas não sabemos quando ele será distribuído por aqui. Final Fantasy IX está em vias de tradução e a data de lançamento prevista para o mercado americano é, anote este dia, 14 de novembro. Ok, Rafael? Qualquer dúvida, escreva-nos.

Semi-Noiado

Olá alienígenas da Gamers... Ops! É melhor parar por aqui, senão essa carta vai parar na seção "Noiado!". Bem, então vamos às tradicionais perguntinhas: ❶ Quando sai Final Fantasy

IX americano e quais as maiores modificações desse jogo em relação aos anteriores? ❷ Quando sai o X-Box? Vocês acham que ele tem capacidade para deixar o PlayStation2 no "chinelo"? ❸ As expectativas do PlayStation2 continuam em alta? Quando sai o americano? Quais jogos deverão ser lançados junto com ele? ❹ Vocês poderiam falar um pouco sobre Metal Gear Solid 2? ❺ Quais são as novidades de Resident Evil? Tem alguma versão sendo preparada para PlayStation2? ❻ SNK VS Capcom vai sair para quais consoles?

Mateus Prado Souza
Belo Horizonte - MG

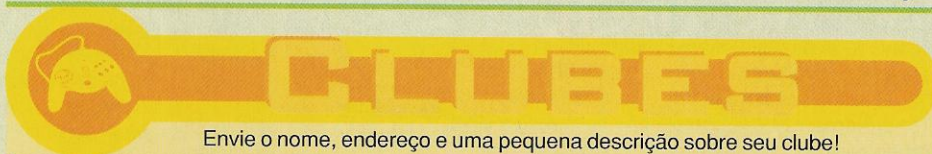
No processo de seleção de cartas, a sua foi parar no meio dos "Noiados!" por acidente, mas percebemos a tempo que você é apenas uma pessoa normal com alguns espasmos comportamentais temporários análogos aos verdadeiros "Noiados!" – tivemos que consultar vários doutores para chegar a este diagnóstico. Como os médicos estão falando que nós também possuímos estes espasmos, vamos logo responder a sua carta antes que eles resolvam nos internar no hospício: ❶ Como dissemos em resposta à carta do leitor Rafael Lourenço G. Ferreira, a versão americana de Final Fantasy IX está programada para dia 14 de novembro (dia este que ainda pode ser modificado). Quanto às modificações, esta é uma pergunta complicada em se tratando deste episódio da série em particular. Isso porque Final Fantasy IX, ao invés de radicalizar e mudar geral como fez o VIII, reune os melhores elementos da série. Um exemplo disso é o sistema de aprendizado de técnicas e magias que é uma mistura entre o sistema de Relics de FFVI e Materias de FFVII: você usa qualquer equipamento e este dá ao personagem uma ou mais técnicas específicas, mas ele só pode "aprender" estas técnicas lutando várias vezes com este item equipado para adquirir AP suficiente. FFIX traz também um sistema de combinação de equipamentos para gerar novos itens, algo similar às Menu Abilities de FFVIII. Os personagens possuem um acervo de habilidades e comandos que refletem as suas personalidades, lembrando o sistema de Jobs de FFV: Zidane é um Thief, Vivi é um Black Mage, Garnet/ Dagger combina White Mage com Summoner, Steiner é uma mistura de Knight com Mystic Knight (em conjunto com Vivi, ele pode usar a técnica Magic Sword), Freija é um Dragoon com sua habilidade de equipar lanças e realizar o comando Jump, Quina é uma Blue Mage (que pode aprender as técnicas dos inimigos através do comando Taberu/Eat, o mesmo que dava o GF Eden em FFVIII), Eiko também mistura habilidades de White Mage com Summoner e Salamander é uma combinação de Monk com Ninja (pelo comando Throw) e Samurai (pelo comando Coin Toss). As Side Quests e Mini-Jogos estão presentes em maior número. O que realmente mudou em relação aos games anteriores é aquilo que sempre muda: o enredo, que é supremo do início ao fim. ❷ X-Box só em 2001, provavelmente por volta de setembro. Como já dissemos anteriormente, poder o console tem de sobra; porém, para concorrer com o PlayStation2, ou mesmo com o Dreamcast e o Dolphin, o aparelho da Microsoft precisará de algo além do poder: bons jogos – coisa que não foi mostrada até agora. ❸ Na seção Rapidinhas desta edição, você pode ver que o PlayStation2 tem alcançado um desempenho invejável no Japão, sendo o console mais vendido desde o seu lançamento. O 128-bit da Sony está com data marcada para 26 de outubro nos EUA e os games do lançamento você pode conferir na seção Programação, nesta mesma edição. ❹ Não só podemos como já falamos. O preview que você conferiu na Gamers Nº70 é tudo o que a Konami liberou de informação até agora sobre Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. ❺ Apenas o que tem aparecido na seção Rapidinhas esporadicamente: a versão Game Boy do primeiro RE foi cancelada, o terceiro estará saindo para Dreamcast, o Zero está previsto para Nintendo 64 apesar dos rumores indicarem que o game foi cancelado e será lançado para o Dolphin e o PlayStation2 está com uma nova versão em desenvolvimento que terá personagens da Umbrella e usará recursos online. Só. ❻ Depende de qual versão. SNK VS Capcom: The Match of the Millennium e Card Fighters Clash, produzidos pela SNK, foram lançados apenas para Neo Geo Pocket Color. Já o Capcom VS SNK: Millennium Match 2000, desenvolvido pela Capcom, está sendo lançado para arcade e Dreamcast. Nenhuma versão desta união foi anunciada para outro console até agora. Eliminadas as perguntas, até a próxima, Mateus.

Gamers Correio

Aqui é o espaço para você se comunicar com outros gamemaníacos. Publicaremos a cada edição uma ficha dos leitores que desejam se comunicar através da rede. É só procurar na relação de leitores e logo você encontrará alguém para conversar. Quer discutir com alguém que curte os mesmos jogos que você? Compartilhar opiniões sobre assuntos diversos? Ou apenas encontrar uma pessoa interessante (isso não é correio elegante, hein)? Mande seus dados você também, e prepare-se para fazer vários amigos. Basta preencher uma ficha com os seguintes dados: 1) Nome (seu nome verdadeiro); 2) Nick (seu apelido, codinome ou como gosta de ser chamado); 3) Idade (hmmm... meio óbvio, né?); 4) Cidade e Estado (o local onde você mora - não é necessário o endereço inteiro); 5) ICQ (seu número de ICQ, caso tenha um - se você não sabe o que é um ICQ, é um programa para comunicação em tempo real via rede, distribuido gratuitamente em vários lugares da internet); 6) E-Mail (o seu endereço de correio eletrônico); 7) Sistema (os consoles que você possui); 8) Gêneros Favoritos (os tipos de games que você mais gosta); 9) Jogos Favoritos (seus games preferidos); 10) Personagens Favoritos (seus ídolos dos games); e 11) Frase (escreva o que vier na cabeça). Envie seus dados para:

Revista Gamers - Seção Correio
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo - SP

Ou então envie seus dados via E-Mail para gamers@edescala.com.br, colocando no Subject/Assunto "Seção Correio".

PS1: Lembre-se que este espaço é apenas para comunicação por rede (via E-Mail ou ICQ) e não para troca de correspondência.
PS2: Não nos responsabilizamos por conversas, discussões, negociações, transações, outros ões e casamentos que resultarem desta seção.

Clubes

Envie o nome, endereço e uma pequena descrição sobre seu clube!

1. **Bud Games**
R. Miltom Mendonça de Souza, Quadra 90, Casa 09, Santa Maria - RS CEP 97015-000
Sem fins lucrativos. O clube promove troca de dicas dos games de PlayStation, Nintendo 64, Super NES e PC. Também aceitamos pedido de dicas.

2. **Clube do Warnei**
Av. Felipe dos Santos, 150, Cidade Nobre - Ipatinga - MG CEP 35162-369
Quem quiser um amigo que sabe tudo de games é só me escrever.

3. **Virtua Games**
R. Benedita Guerra Zendron, 194, Centro - Barueri - SP CEP 06401-190
Temos jornal mensal com dicas, concursos mensais e uma loja especializada em todos os tipos de games somente para sócios! Jornal e catálogo gratuito para sócios.

4. **Clube Detona Games**
R. Agnaldo Neiva, 1300A, Jardim das Acácias - Teófilo Otoni - MG CEP 39800-000
Discutimos sobre dicas e campeonatos. Se você tem alguma dica do seu jogo preferido, mande sua carta. Logo responderemos.

5. **Station Club**
R. Valfrido Nazianzeno Macial, 261, Antonio Petraglia - Franca - SP CEP 14409-129
Para Playmaníacos. Após o terceiro mês de associado, você começa a receber todo mês 1 CD grátis. Temos jornalzinho mensal e carteirinha. E-mail: stationclube@uol.com.br

Aviso Importante: Não nos responsabilizamos por qualquer envio de dinheiro aos clubes.

A seção Debate, o canal de comunicação para você expressar a sua opinião sobre os mais diversos assuntos, continua aberta para todos. Nesta edição, você confere mais um assunto colocado em pauta para você refletir, discutir com seus amigos e familiares, formar uma opinião e expor seus argumentos.

TEMA: Pirataria: combate ou cumplicidade?

Não é de hoje que a Pirataria assola o mundo. No universo dos games, a venda ilegal de produtos copiados ganhou dimensões catastróficas na época do Nintendinho 8-bit, expandindo-se com facilidade até os domínios do Mega Drive e Super NES. Desde então, os games piratas assombram as produtoras em praticamente todos os consoles. Parece que há pessoas trabalhando dia e noite para descobrir os segredos de cada novo console, a fim de copiar os seus jogos. Assim foi com o PlayStation (provavelmente, o console que mais sofre com a pirataria), Sega Saturn, Nintendo 64 e, mais recentemente, PlayStation2 e Dreamcast. Este mercado negro acaba gerando um prejuízo de bilhões de dólares por ano às empresas que têm o trabalho de criar e lançar os games. Como os piratas simplesmente copiam os games, sem custo de desenvolvimento, manufatura do produto (o que inclui embalagem, manual e até mesmo o próprio cartucho ou disco), marketing, distribuição, impostos ou quaisquer outros gastos, estes jogos ilegais acabam chegando ao consumidor com um preço muito mais atraente. Enquanto os produtos originais vão ao mercado com um preço final em torno de 100 a 150 Reais (às vezes até mais), as cópias são vendidos a 15, 10 ou até mesmo 5 Reais. Muitas vezes, para ter acesso a tais games, basta uma modificação no console (como a retirada da trava plástica no Mega Drive e Super NES, a instalação de Mod Chip no PlayStation e Saturn, ou o Boot Disc do Dreamcast), que também não sai muito caro. O lado ruim disso é que estes produtos, por serem copiados em material de baixa qualidade, podem acabar danificando o console (principalmente no caso dos CDs, que acabam forçando o leitor ótico e comprometendo o canhão de leitura); além disso, muitas vezes, os games podem apresentar falhas ou cortes (como no caso dos jogos copiados de Dreamcast, que na maioria dos casos vêm sem cenas em CG, com som mono ou com outros cortes para que o game do GD caiba no CD). Por outro lado, a acessibilidade de tais games ao grande público promove uma popularização dos consoles (afinal, o PlayStation, em partes, tornou-se tão popular através dos games piratas, e o Dreamcast tem vendido muito mais depois da venda ilegal de games copiados). E você? Qual é a sua opinião sobre a pirataria? Você acha que este mercado tem que acabar? Como incentivar o fim da pirataria? E o preço dos produtos originais, deve ser diminuído (a exemplo dos games de PC)? Compensa comprometer o seu console em troca de muitos jogos piratas? Escreva e divulgue os seus pontos de vista.

Escreva a sua opinião e envie para:

Revista Gamers - Seção Debate
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo - SP

Ou então manifeste sua opinião via E-Mail para gamers@edescala.com.br, colocando no Subject/Assunto "Seção Debate".

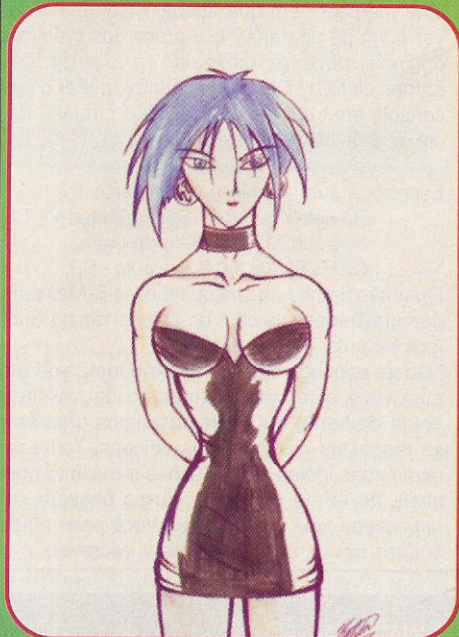
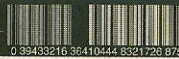
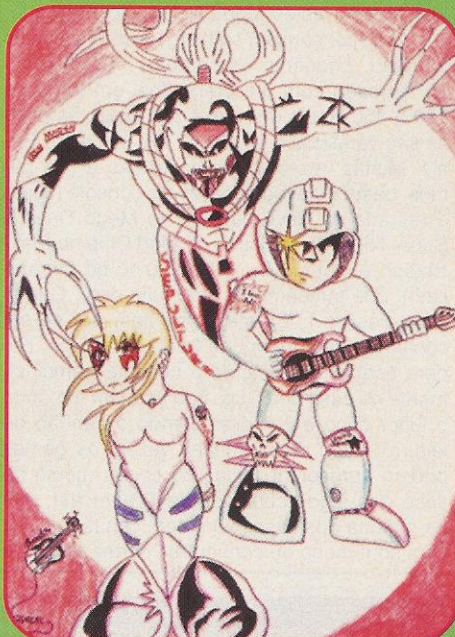
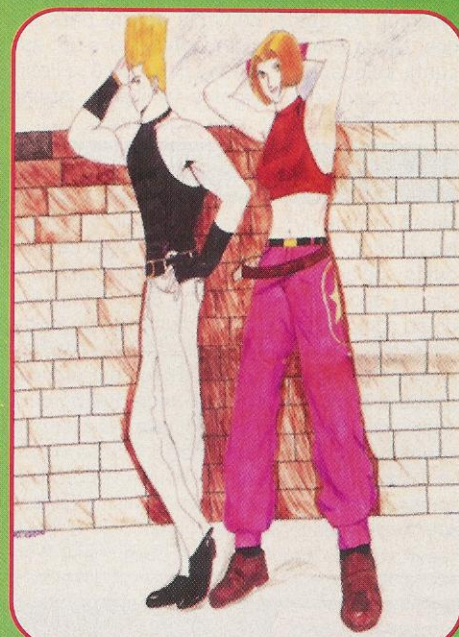
Não se esqueça de especificar o tema sobre o qual você está falando (número da revista e nome do tema) para que possamos organizar as respostas nas próximas edições. Tente resumir suas idéias e conclusões o máximo possível, de forma que mais cartas possam ser publicadas aqui nesta seção. Você pode ainda sugerir novos assuntos, basta escrever.

Frase desta Quinzena!

"Eu sou o homem que nasceu da Terra cuja vestimenta são nuvens que cobrem a timidez do Sol, meus olhos brilham como a Lua refletindo sobre o mar, eu, eu... (Chuááááá... e assim vão-se os pensamentos por água abaixo)"
Maluco Doidivanas Amém

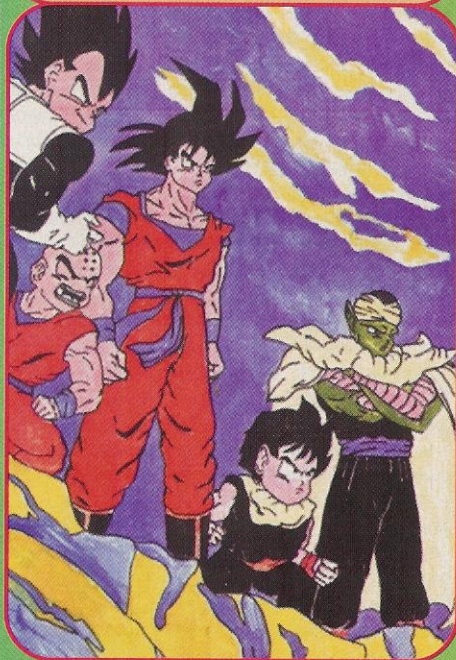
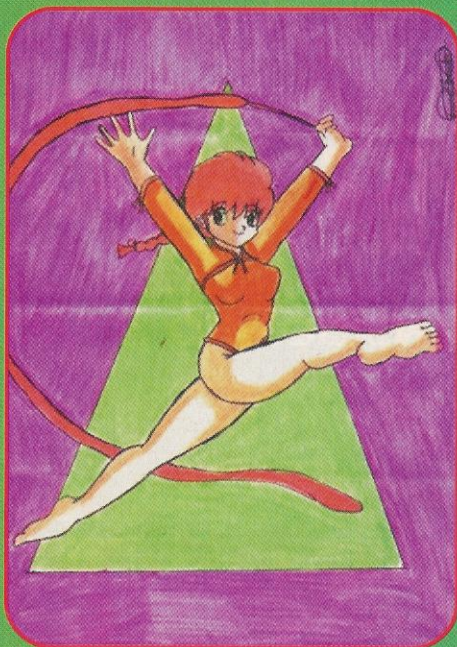
Olá denovamente astros do planeta Gamers! Lembram-se de mim? Sim sou eu, o alienado Maluco Doidivanas Amém! Como vão vo6? Conseguiram evoluir para o macaco? Bom, aqui só houve uma evolução: agora ficou mais fácil entrar em contato com vocês graças ao fax!!! É bem simples de usar: a gente entra em uma sala pequena, espera o fax ficar pronto e puxa uma cordinha, pronto! Simples, não? Estamos pensando em colocar um em cada casa pois existem apenas 2:1 para marcianos e 1 para as marcianas; tem aqueles do meio termo (por aí também tem, né?) que usam qualquer uma das salinhas (aqui no nosso planeta nós os chamamos de alianalgina, ou simplesmente de vagalume! O porque eu não sei). Chega de blá blá blá e vamos ao bló bló bló: ❶ Me digam, por favor, como foi receber um fax? Sabe, é o primeiro que eu passo e gostaria de saber como é receber um fax. ❷ Eu não entendo vocês terráqueos. A cada hora vocês usam uma palavra diferente para cada situação – às vezes vocês falam seis, alguns falam seios, outros falam seix e a maioria fala sexo!!! Pô, assim não dá! Como vou aprender a falar a língua de vocês direito? ❸ No jogo Ton Raiden: De Lost Elevation para GayStation, por que a Loura tem voz grossa? ❹ Não é bem uma pergunta, mas eu gostaria de agradecer aos terráqueos que me colocaram um cérebro porque agora estou mais esperto, pois consigo falar meu nome 9 vezes, sabendo que foi eu mesmo que me chamei (na 10º vez eu pergunto quem me chamou... mas estou treinando viu!) ❺ Andei percebendo que vocês usaram muito o meu nome. Me respondam: todo mundo se chama Maluco ou vocês gostaram do meu nome? Tô famoso aí na Terra heeeeeiiiiiiimmmmmm? Ah! Eu só queria me desculpar por ainda não ter mandado as fotos, é que ainda não inventaram a máquina fotográfica! Infelizmente tenho que terminar esse fax (gosto tanto de conversar com vocês, são os únicos que me entendem) pois estão cobrando meu tempo lá fora. Mas antes, os PSs: PS1: Obrigado por me mandarem um N65, mas o que é isso? PS2: Não fiquem pensando que eu só penso nesses pensamentos, acontece que pensar por aqui é moda! PS3: Qualher! Mal saiu o 2 e já estão querendo o 3?!?!?

Maluco Doidovanas Amém
Marte

(Dinkwink, Dipsy. Lala, Poo, Teletubus, Teletubus...) ZZZZZZZZZZ... Epa!!! A seção já vai começar. Olha só quem está de volta! Maluco Doidivanas Amém. E aí grande pequeno representante do planeta vermelho? Como andam as coisas por aí? Bem por aqui as coisas andam meio devagar, ainda estamos em fase de evolução, mas em compensação nosso fax é bem mais evoluído do que o de vocês, pois nós não precisamos puxar cordinha nenhuma, basta apertar um botão na parede e pronto! O fax já está a caminho. Respondendo aos seus bló bló blós lá vão nossos blé blé blés: ❶ Como para nós o fax já é uma coisa normal (é fax na televisão, é fax no rádio e por aí vai) resolvemos chamar um convidado especial, com vocês, Poo! Com suas palavras, Poo descreveu a sensação de receber um fax: "Fax legaaalllll, de novo!" ❷ Realmente a nossa língua é muito complicada e exige muito tempo de treino. Por isso convidamos uma pessoa mais que especial para te responder, o professor Passalho Neto. Segundo ele, o problema que você citou é um colapso verbal na vogal do verbo da terceira pessoa do pretérito presente que gerou uma consoante na frase que levou a estrofe. É muito simples! ❸ Na verdade, o problema foi na dublagem. A linda garota que iria dublar a voz de Loura não pode comparecer no dia e uma pessoa de última hora foi chamada, Carlão, o segurança da produtora do game. ❹ Parabéns, pois poucos seres são escolhidos para receber um cérebro terrestre. Na verdade, poucos terráqueos o possuem e muitos dos que possuem ainda não aprenderam como utilizar. Agora continue treinando e quem sabe um dia você conseguirá dizer: três pratos de trigo para três tigres famintos sem ga... ga..... gague.... gague.... jar. ❺ É verdade. Nós estamos usando bastante o seu nome aqui na Terra. Na verdade você deve estar bastante famoso aqui pois muitas pessoas estão falando e até agindo como malu... quer dizer, como você. PS1: Na verdade esse é o novo console da Nãoteintendo, que além de ser um videogame também serve como aspirador de pó, batedeira, desentupidor de pia, engraxador de sapatos, microondas, geladeira, e mais algumas coisinhas. PS2: Bem... (tá na hora de dizer tchau, tá na hora de dizer tchau) droga, perdemos os teletubus de novo!

Elde Roberto Santos
São Paulo - SP

Evandro V. Duarte
Sorocaba - SP

Edson D. de Souza Silva
Suzano - SP

Ricardo de Sá Barbosa
Aracajú - SE

Ricardo de Souza Sanches
Ribeirão Preto - SP

Ricardo Henrique Aleixo
Tiro - MG

Game Ranking

Confira os jogos preferidos no mundo inteiro

Período – semanas de:
I) 10/07 a 16/07
II) 17/07 a 23/07

Final Fantasy IX deixou o topo, mas permanece na segunda posição, vendendo mais 414.165 unidades no período e alcançando mais de 2,3 milhões de unidades vendidas. Quem pegou o primeiro lugar na quinzena foi Yugioh III da Konami, série que é mania no Japão, beirando 1/2 milhão de unidades em duas semanas. Mario Tennis 64 estreou muito bem e garantiu a terceira posição, mesmo tendo pego apenas 3 dias (21~23/07) de todo o período. O novo PS One continua a empurrar as vendas dos games de PlayStation. O Dreamcast traz apenas um game no Top 30: Tomb Raider IV na 27ª posição. A Konami satura o mercado e consegue incluir 8 games no Top 30 (sendo 3 entre os 5 primeiros).

Fonte: Weekly Famitsu

OS MAIS VENDIDOS NO JAPÃO

Legenda

Posição
Novo: Estréia no ranking (lançamento)
! (XX): Permanência (a quantas edições)
Re: Re-entrada

◂ : Posição na edição passada
◂◂ : Posição na edição retrasada

Vendas
I : Unidades vendidas na semana I
II : Unidades vendidas na semana II

T : Total de unidades vendidas desde o lançamento (Azul: Mais de 100 mil unidades vendidas / Verde: Mais de 500 mil unidades vendidas / Vermelho: Mais de 1 milhão de unidades vendidas)

Pos.	Posição	Jogo	Plataforma / Empresa / Gênero	Vendas
01	Novo ◂ : — ◂◂ : —	Yugioh Duel Monsters III: Holy War God Advent	Game Boy ■ Konami Card Game	I: 380.850 II: 101.623 T: 482.473
02	! (01) ◂ : 01 ◂◂ : —	Final Fantasy IX	PlayStation ■ Square RPG	I: 275.306 II: 138.859 T: 2.365.265
03	Novo ◂ : — ◂◂ : —	Mario Tennis 64	Nintendo 64 ■ Nintendo Esporte	I: — II: 319.434 T: 319.434
04	Novo ◂ : — ◂◂ : —	Jikkyou Powerful Pro Baseball 2000 Beginning Version	PlayStation ■ Konami Esporte	I: — II: 97.889 T: 97.889
05	! (01) ◂ : 02 ◂◂ : —	Jikkyou Powerful Pro Baseball 7	PlayStation2 ■ Konami Esporte	I: 35.785 II: 30.278 T: 208.966
06	Novo ◂ : — ◂◂ : —	Tomarunner VS L'Arc en Ciel	PlayStation ■ SCE Corrida	I: — II: 63.536 T: 63.536
07	Novo ◂ : — ◂◂ : —	Medalot 3 Kabuto Bahjon	Game Boy ■ Imagineer RPG	I: — II: 49.786 T: 49.786
08	! (02) ◂ : 07 ◂◂ : 07	My Summer	PlayStation ■ SCE Variedades	I: 22.546 II: 19.826 T: 131.129
09	Novo ◂ : — ◂◂ : —	Pachisuro Aruze Kingdom 3	PlayStation ■ Aruze Tabuleiro	I: — II: 33.921 T: 33.921
10	Novo ◂ : — ◂◂ : —	SD Gundam G Generation Gatherbeat	WonderSwan ■ Bandai Simulador	I: 23.470 II: 10.355 T: 33.825
11	Novo ◂ : — ◂◂ : —	Medalot 3 Stag Beetle	Game Boy ■ Imagineer RPG	I: — II: 32.978 T: 32.978
12	! (01) ◂ : 27 ◂◂ : —	Everybody's Golf 2 (The Best)	PlayStation ■ SCE Esporte	I: 15.342 II: 13.823 T: 41.383
13	Novo ◂ : — ◂◂ : —	From TV Animation: One Piece ~ King of Pirates	WonderSwan ■ Bandai Simulador	I: — II: 27.524 T: 27.524
14	! (01) ◂ : 05 ◂◂ : —	Jikkyou J. League Winning Eleven 2000	PlayStation ■ Konami Esporte	I: 10.930 II: 14.910 T: 95.775
15	Novo ◂ : — ◂◂ : —	Tomb Raider IV The Last Revelation	PlayStation ■ Capcom Ação	I: — II: 23.843 T: 23.843
16	! (03) ◂ : 17 ◂◂ : 05	Dance Dance Revolution 3rd Mix	PlayStation ■ Konami Musical	I: 10.275 II: 11.984 T: 269.100
17	Novo ◂ : — ◂◂ : —	Dokapon Millennium Quest	Game Boy ■ Asmik Ace Criação	I: 9.615 II: 10.832 T: 20.447
18	! (02) ◂ : 12 ◂◂ : 04	Excite Bike 64	Nintendo 64 ■ Nintendo Corrida	I: 8.646 II: 9.534 T: 114.343
19	Novo ◂ : — ◂◂ : —	Japan Sumo Wrestling Society ~ Official Recognition	PlayStation ■ Konami Esporte	I: 9.826 II: 7.127 T: 16.953
20	! (01) ◂ : 06 ◂◂ : —	Gundam: Giren's Ambition ~ Genealogy of Zion Capture Instruction Book	PlayStation ■ Bandai Simulador	I: 9.249 II: 7.674 T: 85.026
21	! (01) ◂ : 03 ◂◂ : —	Persona 2: Eternal Punishment	PlayStation ■ Atlus RPG	I: 7.998 II: 8.150 T: 139.044
22	! (01) ◂ : 28 ◂◂ : —	Suzuki Explosion	PlayStation ■ Enix Simulador	I: 7.659 II: 8.189 T: 27.267
23	! (01) ◂ : 15 ◂◂ : —	Mr. Driller	PlayStation ■ Namco Puzzle	I: 8.597 II: 7.172 T: 45.914
24	! (01) ◂ : 10 ◂◂ : —	Pocket Digimon World	PlayStation ■ Bandai RPG	I: 7.735 II: 6.896 T: 62.746
25	! (03) ◂ : 23 ◂◂ : 11	Kirby Star 64	Nintendo 64 ■ Nintendo Ação	I: 6.125 II: 8.497 T: 927.269
26	Novo ◂ : — ◂◂ : —	Shin Yugioh Dual Monsters: Sealed Memories (Konami The Best)	PlayStation ■ Konami Card Game	I: 6.326 II: 8.022 T: 14.348
27	Novo ◂ : — ◂◂ : —	Tomb Raider IV The Last Revelation	Dreamcast ■ Capcom Ação	I: — II: 12.629 T: 12.629
28	Novo ◂ : — ◂◂ : —	Ganbare Japan! Olympics 2000	PlayStation ■ Konami Esporte	I: 6.250 II: 5.833 T: 12.083
29	! (03) ◂ : 20 ◂◂ : 08	The Legend of Zelda: Mask of Mujula	Nintendo 64 ■ Nintendo RPG/Ação	I: 5.251 II: 6.391 T: 876.575
30	Novo ◂ : — ◂◂ : —	Tokyo Evil Academy	PlayStation ■ Asmik Ace Simulador	I: 11.104 II: — T: 11.104

Última Posição
▲: Subiu II: Estacionou ▼: Desceu

Fonte: Weekly Famitsu

OS MAIS ESPERADOS NO JAPÃO

Pos.	Jogo	Empresa	Gênero	Plataforma	Última Posição	
01	Dragon Quest VII	Enix	RPG	PlayStation	II : 01	! (03)
02	Final Fantasy X	Square	RPG	PlayStation2	II : 02	! (03)
03	Sakura Taisen 3	Sega	RPG/Sim.	Dreamcast	II : 03	! (03)
04	Grandia II	GameArts	RPG	Dreamcast	II : 04	! (03)
05	Onimusha Warlord	Capcom	Adventure	PlayStation2	▲ : 07	! (03)
06	Bio Hazard 0	Capcom	Survival Horror	Nintendo 64	▼ : 05	! (03)
07	Tales of Eternia	Namco	RPG	PlayStation	▼ : 06	! (02)
08	Metal Gear Solid 2	Konami	Espionagem	PlayStation2	II : 08	! (03)
09	Mysterious Dungeon 2: Shiren's Mystery Raid Castle	Chun Soft	RPG	Nintendo 64	II : 09	! (03)
10	SD Gundam G Generation F	Bandai	Simulador	PlayStation	▲ : —	Novo

Top 10

Fonte: Weekly Famitsu

ARCADES PREFERIDOS NO JAPÃO

Pos.	Jogo	Empresa	Gênero	Última Posição	
01	Derby Owners Club	Sega	Simulador	II : 01	! (03)
02	Virtual On Oratorio Tangram MSBS V5.66	Sega	Luta	▲ : —	Novo
03	Power Smash	Sega	Esporte	II : 03	! (03)
04	Drum Mania 2nd Mix	Konami	Musical	▼ : 02	! (03)
05	Million Hits	Namco	Musical	▲ : —	Novo
06	Truck Maniac Concerto	Namco	Corrida	▲ : 08	! (01)
07	Virtua Striker 2 Ver. 2000	Sega	Esporte	▼ : 06	! (03)
08	Marvel vs Capcom 2	Capcom	Luta	▼ : 05	! (03)
09	Golgo 13	Namco	Tiro	▼ : 04	! (03)
10	Stepping 3 Superior	Jaleco	Musical	▼ : 07	! (02)

Top 10

OS GAMES PREFERIDOS NOS EUA

Pos.	Jogo	Empresa	Gênero	Plataforma	Última Posição	
01	World Series Baseball 2K1	Sega	Esporte	Dreamcast	▲ : —	Novo
02	Star Wars Episode I: Racer	Nintendo	Corrida	Nintendo 64	▲ : —	Re
03	Pokémon Yellow: Pikachu Edition	Nintendo	RPG	Game Boy	▲ : 08	! (04)
04	Perfect Dark	Nintendo/Rare	Tiro 1ª pessoa	Nintendo 64	▼ : 03	! (04)
05	Kirby: The Crystal Shards	Nintendo	Ação	Nintendo 64	▼ : 02	! (04)
06	The Legend of Dragoon	Sony	RPG	PlayStation	▼ : 04	! (04)
07	Pokémon Trading Card Game	Nintendo	Card Game	Game Boy	▼ : 06	! (04)
08	Tony Hawk's Pro Skater	Activision	Skate	Nintendo 64	▼ : 07	! (04)
09	Tony Hawk's Pro Skater	Activision	Skate	Game Boy	▲ : —	Re
10	Marvel VS Capcom 2	Capcom	Luta	Dreamcast	▼ : 01	! (04)

REVIEWS
GAMERS Nº75

Nova edição, novos jogos. E quantos! Para começar temos Virtua Athlete 2000 para Dreamcast, um ótimo game que vem em boa hora já que estamos bem próximos das olimpíadas. Também temos Magforce Racing, um game de corrida futurista cheia de explosões, tiros e é claro, muita velocidade. Ainda para o console da Sega você vai ver Railroad Tycoon II, um simulador de trem que já é febre entre os orientais e promete fazer o mesmo sucesso aqui no ocidente. E Seaman, um game que mais parece uma versão de bichinho virtual bem mais inteligente. O console da Nintendo chega com três games que acabam de desembarcar direto do PC, o primeiro deles é Daikatana, um game de tiro em primeira pessoa que decepcionou no PC e agora chega ao N64, o segundo é Simcity 64, um velho conhecido dos veteranos no mundo dos games que após passar por quase todas as plataformas também chega ao N64 e o terceiro é Carmageddon 64, um game que impressiona pela violência. Mas não pára por aí! Ainda temos Rally Challenge 2000, um game para os fãs das corridas off road. O portátil da Nintendo não fica atrás e vem com Warlocked, um game de estratégia em tempo real, isso mesmo! O PS chega com Surf Riders, o primeiro game de surf do console. NCAA Football 2001, Iron Soldier 3, Tenchu II: Birth of Assassins, a continuação de um super game cheio de ninjas e o clássico absoluto, Final Fantasy IX. A Square diz que esse é o último game da série para Playstation (snirff) Por isso você não pode deixar de conferir.

JOGOS AVALIADOS NESTA EDIÇÃO

30 32 46

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

1: Em primeiro lugar, nós levamos em consideração as capacidades de cada sistema, ou seja, os recursos que os produtores tiveram para produzir o game. Assim, não daremos notas maiores nos gráficos de um game de Dreamcast só porque ele é mais bonito que um de PlayStation; para ganhar uma nota alta em certo quesito, o game deverá utilizar bem a capacidade de seu sistema.

2: Para atribuir as notas para cada quesito e fazer a avaliação, nós jogamos cada game até termos uma noção sólida de como ele se sai em cada aspecto.

3: Para efeitos de comparação entre os jogos, levamos em consideração outros games do mesmo estilo. Dessa forma, ao avaliarmos um game com cenários pré-renderizados, iremos compará-lo a outros jogos que utilizam o mesmo estilo gráfico, atribuindo a nota de acordo com a sua performance em relação aos demais jogos disponíveis (e também de acordo com a capacidade do console, como mencionado no quesito Nº 01).

4: Quanto ao gênero do game, tomamos o cuidado de atribuir a avaliação a um redator que esteja familiarizado naquele gênero. Um RPG será avaliado por quem entende deste gênero, enquanto alguém que prefira games de corrida irá avaliar os games desta categoria.

5: O objetivo de nossas avaliações é mostrar aos jogadores se um game é bom ou não, se compensa dar uma olhada, experimentar uma jogada, alugar ou comprar o game. Dando uma base do que o leitor deve evitar ou procurar.

LOGO
SISTEMA
NOME DO JOGO
SOFTHOUSE - MEMÓRIA
GÊNERO - Nº DE JOGADORES
GRÁFICO x.x INOVAÇÃO x.x
SOM x.x DIVERSÃO x.x
CONTROLE x.x
X.X
システム
PRÓS
Nonono non onono nononon ono Ononon ono nonono nono nonon on Nonon non onononon onon ono onon
CONTRAS
Nonono non onono nononon ono Ononon ono nonono nono nonon on Nonon non onononon onon ono onon
JOYSTICK

NOSSA FICHA DE AVALIAÇÃO

Esta é a nossa cotação para os games avaliados, que trazem muitas informações de forma compacta e compreensível. É fácil e rápido identificar o console, já que há uma lombada onde indicamos o nome do console (no topo) e seu respectivo nome em japonês (à esquerda) com uma cor diferente para cada sistema. Além disso, o logo respectivo aparece no canto superior esquerdo da ficha de avaliação e, na parte de baixo, o joystick do mesmo. A nacionalidade do game é indicada na bandeira triangular (amarela no modelo). Ao lado desta temos o nome do jogo em destaque. Logo abaixo seguem-se o nome da fabricante, a memória, o gênero do game e o número de jogadores. Em seguida temos as notas (que variam de 0.1 a 5.0) para os cinco quesitos avaliados: Gráfico, Som, Controle, Inovação e Diversão. Estas notas resultam numa média final, que aparece destacada em seguida. Por fim, seguem-se os pontos positivos, em Prós, e os negativos, em Contras, do título em questão.

OPINIÃO DO LEITOR

Você não concorda com alguma de nossas avaliações? Achou alguma nota injusta? Na sua opinião, nós demos uma nota alta ou baixa demais em algum quesito? Se você não estiver satisfeito com nossas notas, escreva-nos dizendo qual nota você daria para o game em questão, fazendo um breve comentário relatando o motivo de sua nota:

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo - SP
Ou contate-nos via E-Mail:
gamers@edescala.com.br

O que você está esperando? Esta é a sua chance para defender seu game favorito, ou descer a lenha naqueles que você odeia. Escreva-nos!

RECOMENDADO DESTA EDIÇÃO

Final Fantasy IX (Square - Playstation)

RESUMO DOS REVIEWS DAS 7 ÚLTIMAS EDIÇÕES

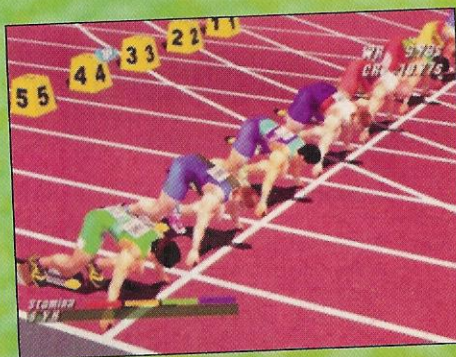
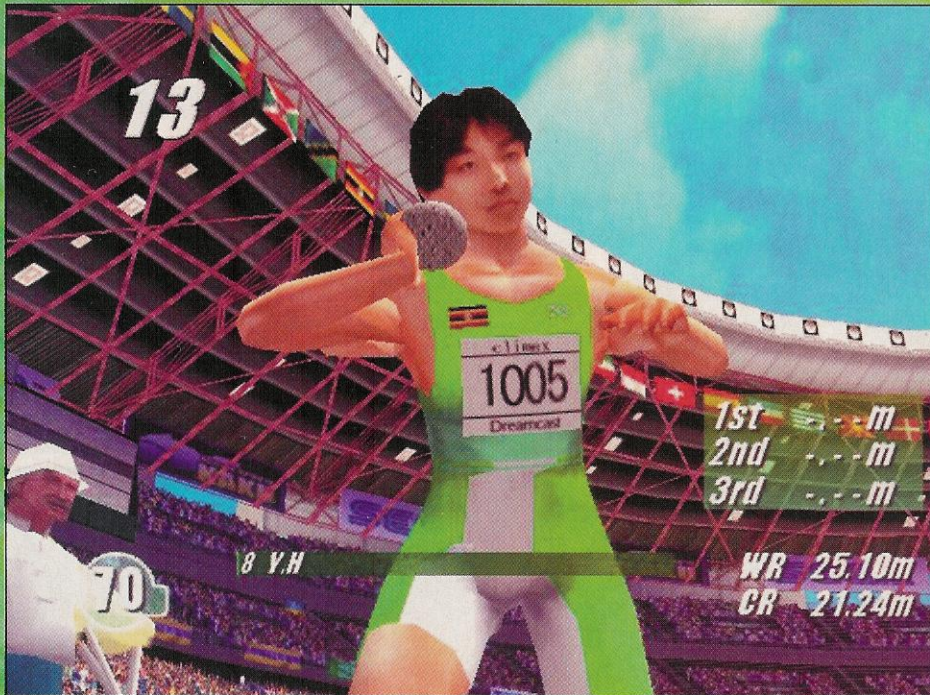
Nome do jogo	Fabricante	Gênero	Nota	Ed.
PlayStation				
•Armored Core: Masters of Arena	Agetec	Ação	3.6	68
•Digimon World	Bandai	Criação	3.6	73
•Everybody Golf 2	SCE	Golfe	4.0	70
•F1 Racing Championship	Ubi Soft	Corrida	3.8	70
•Gauntlet Legends	Midway	Ação	3.5	68
•Grind Session	SCE	Skate	3.8	71
•Hogs of War	Infogrames	Tiro	3.7	69
•ISS Pro Evolution	Konami	Futebol	4.5	69
•Koudelka	Infogrames	Adventures	3.5	73
•Legend of Mana	Square	RPG	4.0	72
•Micro Maniacs	Codemasters	Corrida	4.1	69
•Mortal Kombat: Special Forces	Midway	Ação	3.5	74
•Mr. Driller	Namco	Puzzle	3.7	71
•Muppet Race Mania	Travellers Tales	Corrida	3.6	72
•Nightmare Creatures II	Konami/Kalisto	Adventure	3.8	71
•Pool Academy	Ubi Soft/ASK	Sinuca	3.0	70
•Rescue Shot	Namco	Tiro	4.0	69
•Resident Evil Survivor	Capcom	Ação/Tiro	4.5	69
•Rhapsody: A Musical Adventure	Atlus	RPG	3.8	68
•Striker Pro 2000	Infogrames	Futebol	3.7	70
•Theme Park World	Electronic Arts	Simulador	3.5	69
•Threads of Fate	Square EA	RPG/Ação	3.6	74
•Transformers: Beast Wars Transmetals	BAM Ent.	Luta	3.6	74
•Vagrant Story	Square EA	Role Playing Adv	4.8	70
•Vanguard Bandits	Working Designs	Estratégia	3.6	73
•Wild Arms 2nd Ignition	SCE/Contrail	RPG	3.4	68
•X-Men: Mutant Apocalypse	Activision/Paradox	Luta	4.0	74
PlayStation2				
•0 Story	Enix	Sim. de Encontro	3.5	68
•FIFA Soccer World Championship	EA Sports	Futebol	4.1	71
•Primal Image Volume 1	Atlus	Variedades	3.5	68
•TVDJ	Sony	Editor de Video	3.2	74
Dreamcast				
•4 Wheel Thunter	Midway	Corrida	3.7	68
•Grand Theft Auto 2	Take 2 Int.	Ação	4.2	68
•Ecco The Dolphin	Sega	Adventure	4.0	72
•ECW: Hardcore Revolution	Acclaim	Luta-Livre	3.5	74
•Evolution 2	UbiSoft/Sting	RPG	3.9	74
•Fur Fighters	Acclaim/Bizarre Creations	Ação	3.9	74
•Jet Set Radio	Sega	Ação	4.6	73
•Marvel VS Capcom 2	Capcom	Luta	4.5	73
•Omikron: The Nomad Soul	Eidos/Quantic Dreams	Adventure	4.0	74

Nome do jogo	Fabricante	Gênero	Nota	Ed.
•Rainbow Six	Ed Storm	Espionagem	3.9	70
•Rent-A-Hero No1	Sega	RPG/Ação	3.7	72
•Silver	Infogrames/Spiral House	RPG	3.7	74
•Street Fighter Alpha 3	Capcom	Luta	4.1	69
•Street Fighter III 3rd Strike	Capcom	Luta	4.0	73
•Super Runabout	Climax	Corrida	3.7	71
•Tony Hawk's Pro Skater	Crave	Skate	4.8	71
•Virtua Tennis	Sega	Tênis	4.3	74
•Wacky Races	Infogrames	Corrida	4.0	73
Nintendo 64				
•Army Men: Air Combat	3DO	Ação	3.6	74
•Densha de Go! 64	Taito	Simulador	3.4	73
•Duck Dodgers	Infogrames	Plataforma	3.8	73
•Indy Racing 2000	Infogrames	Corrida	3.6	73
•International Track & Field 2000	Konami	Esporte	3.7	72
•Mario Artist: Talent Studio (64DD)	Nintendo	Editor	4.0	73
•Perfect Dark	Rare/Nintendo	Tiro em 1ª pessoa	4.9	69
•Star Craft 64	Nintendo/Mass Media	Estratégia	3.8	74
Game Boy Color				
•AMF Xtreme Bowling	Vatical Ent.	Boliche	3.3	73
•Bomberman Max: Red Challenger/Blue Champ	Hudson Soft	Ação	4.1	71
•Driver	Infogrames	Corrida	3.8	69
•F1 World Grand Prix II	Video System	Corrida	3.5	69
•Heroes of Might & Magic	3DO	Estratégia	3.3	73
•Metal Gear: Ghost Babel	Konami	Espionagem	4.9	68
•Monster Rancher Battle Card	Tecmo	Card Game	3.9	68
•Top Gear Rally 2	Vision Works	Corrida	3.8	68
•WCW Mayhem	Electronic Arts	Luta-Livre	3.3	70
Neo Geo Pocket Color				
•Puzzle Link 2	SNK	Puzzle	3.8	70
PC				
•Allegiance	Microsoft	Estratégia	3.5	68
•Daikatana	Eidos	Tiro em 1ª pessoa	3.0	72
•Dark Reign 2	Activision	Estratégia	3.5	73
•Diablo II	Blizzard	RPG	4.5	73
•Dracula Resurrection	Dreamcatcher Interactive	RPG	3.5	74
•EverQuest: The Ruins of Kunark	Sony	RPG	3.5	68
•Imperium Galactica 2: Alliances	GT Interactive	Estratégia	3.5	68
•Majesty: The Fantasy Kingdom Sim	Hasbro Intercative	Estratégia	3.5	69
•Motocross Madness 2	Microsoft	Corrida	3.5	71
•Rally Masters	Infogrames	Corrida	4.0	69

VIRTUA ATHLETE 2000

SERÁ QUE ESTE GAME DA SEGA SUPERA O TRACK AND FIELD DA KONAMI?

Se você se considera um jogador de Saturn, as chances são boas de você receber uma cópia do fabuloso Decathlete da Sega. O jogo trazia 10 eventos, cada um com controle bem apurado. Adicionando a diversão de personagens bem feitos e 60fps igualados apenas por Virtua Fighter 2. Em teoria, o novo jogo Dechatlete do mesmo time (o "Hitmaker" da Sega) deverá ser a mesma esmagação de botões, certo? Virtua Athlete 2K tem a mesma jogabilidade que a série Track and Field da Konami: você recebe muitos mini-games, e a maioria deles requer que você aperte os botões como uma criança de quatro anos de idade. Vamos lá, você sabe como é... Como a jogabilidade é simples, estes tipos de jogos dependem mais da apresentação: a variedade de eventos, os gráficos e os torneios de múltiplos jogadores assumem o palco. É aqui que este jogo começa a dar mancadas. Há uma razão para este jogo não ser chamado de Decathlete 2 e é porque há apenas 7 eventos disponíveis. Aqui vão eles: 100 Meter Dash, 1500 Meter Dash, Javelin, Long Jump, High Jump, Hurdles, Shot put. Como é o caso da maioria dos jogos deste gênero.

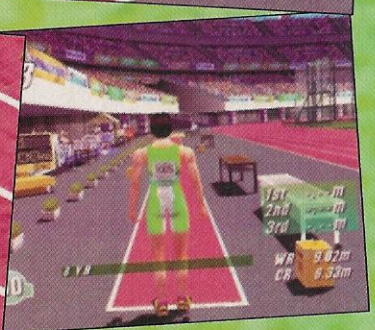
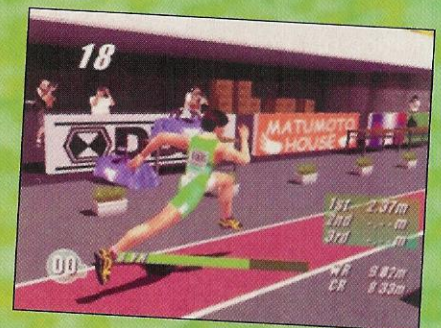
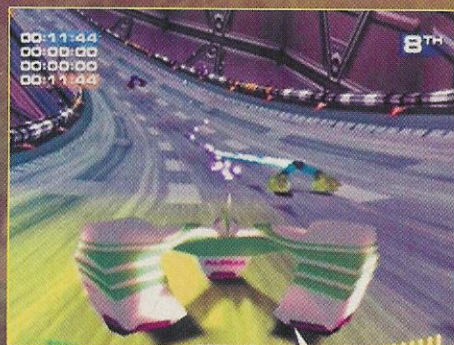
Alguns eventos são mais legais do que outros. O Long Jump e o Javelin são os mais legais. Enquanto o High Jump requer mais treinamento. Por outro lado o 100 meter dash cansa os dedos, enquanto o 1500 Dash é ainda pior. Neste evento, você deve correr 4 voltas na pista, enquanto mantêm quatro barras de resistência. Você deve fazer de tudo para não colidir com os outros

corredores e como a AI não é esperta, você deve ficar bem esperto.

OS GRÁFICOS

Em termos gráficos, Virtua Athlete é 90% bom. Os estádios são gigantes e com muitos detalhes e as torcidas estão legais. O jogo também mantém 60fps a não ser por alguns instantes de slowdown. As animações estão bem feitas e estão ao lado do Decathlete original. Infelizmente os personagens não usam os truques de modelo como em Soul Calibur e Uiltimate Fighting Championship e parecem estarem flutuando como em Virtua Fighter 3. Infelizmente Decathlete não foi para o Dreamcast, os atletas do jogo eram muito engraçados, quem vai esquecer da garota chinesa que pulava como uma garota de escola, ou o russo que parecia estar tendo um ataque quando quebrava um recorde mundial? Todos os seus personagens favoritos foram substituídos por corredores básicos. Sim, há um modo Edit, mas ele faz com que você construa mais personagens básicos. E você não pode criar mulheres.

Mas o pior de tudo, é que como a maioria dos jogos arcades da Sega, você pode vencer os modos do jogo em dez minutos. Enquanto o modo de multiplayer é bem divertido de 4 jogadores, o modo de um jogador permanece o mesmo desde 1996. Virtua Athlete 2K foi feito para ser consumido e não é um jogo arcade. Mas por que há apenas 7 eventos? Por que não há um tipo de modo Carrier? E por que ficamos irritados depois de ver os créditos do jogo depois de 8 minutos de jogo? Pelo menos o Sydney 2000 da Eidos deverá ter um modo de 1 jogador mais substancial. E nem nos fale dos bônus que recebe depois de completar o jogo, é um insulto. Depois de completar o jogo, você pega "Favorite Sports" o qual você pode colocar junto com o personagem que fizer no modo Edit. Isso significa que o cara que você acabou de criar pode gostar de boxe ou natação. É como se você terminasse Soul Calibur e recebesse uma mensagem. "Xianghua gosta de sorvete de morango." Que decepção, ninguém sabe como é gastar US$60 em uma importação e ficar deprimido.

FINALIZANDO

Virtua Athlete 2K é bonito e tem uma boa jogabilidade, mas não tem longevidade e nem modo de um jogador decente. E o pior de tudo é que o jogo não é tão divertido quanto o seu antecessor de 4 anos atrás.

MAGFORCE RACING

SURPREENDA! ESTE JOGO PODE NÃO SER O PRÓXIMO WIPEOUT, MAS ELE AINDA É MUITO BOM

Você já viu um treiler de filme que pensou que o filme fosse horrível e depois acabou alugando o filme por curiosidade e descobriu que ele era bom? Este é exatamente o caso de MFR pois todos pensavam que ele iria ser ruim e agora acabou sendo um dos melhores jogos de corrida para o DC. Tudo bem, este jogo tem umas texturas horríveis e sem mencionar os modelos dos carros, mas no final vai ver que este jogo é muito bom. Mas depois de uma hora jogando começamos a ver o quanto bom este jogo era.

O jogo começa como a maioria dos outros jogos de corrida, você vai correndo em pistas progressivamente mais difíceis e logo que chegar em primeiro nas 5 primeiras pistas do jogo você começa a ver a beleza do game. O jogo apresenta a você mais 2 cursos, realmente foram as pistas extras que atraíram a nossa atenção. Os cursos do jogo são absolutamente maravilhosos. Quando der a sua primeira olhada para pistas como Needle Rock você vai esquecer das montanhas russas mais quentes que já esteve. A pista sobe, desce, dá parafusos de tal maneira que você realmente vai pensar que está em um labirinto a 1000 KPH. Você quase sente o vento em seu rosto com a velocidade. Perdemos uma corrida por 0,26 segundos e realmente dá para ficar nervoso, xingar e foi aí que percebemos que estava presos no jogo. E as coisas só melhoraram depois disso. Especialmente quando começa a habilitar as classes. Como mencionamos antes, o jogo começa bem devagar. E isso nos irritou, mas logo que chegamos na Classe 3 tudo passou e ficamos presos no sofá. Como você pode grudar na parede, o jogo faz com que você aprenda tudo desde inclinar-se, fazer curvas fechadas e tudo mais. Este jogo fica tão rápido que você vai ter que pilotar muito bem para sobreviver. Este game é mais veloz do que qualquer outro que já vimos e veja quando você chega na classe 4, aí você vai ver o que é velocidade. Como todos os outros jogos antes de MFR, ele tem problemas com a aceleração. Muito parecido com a série Extreme-G da Acclaim os ângulos de câmera ficam péssimos quando você é pego no meio de um looping e se você não conhecer a pista poderá ficar perdido. Isso faz com que você perca o sentido de velocidade do jogo de vez em quando. Mas logo que aprender onde as curvas estão, vai se divertir muito com o jogo.

A JOGABILIDADE

O game tem um controle difícil de se aprender, mas logo que aprender e ficar confortável verá que não é nada difícil. No final você vai ver que este jogo tem um dos melhores controles do gênero de corrida futurista até agora. Os controles podem ser chatos no começo mas logo você vai perceber que se existissem carros magnéticos eles teriam este controle. E com o

tempo vai amar o controle e ficar maravilhado com as coisas que vai fazer. Se esquivar de dois carros que estão fazendo de tudo para tirá-lo da pista, tentar passar do corredor que está na liderança. Maravilhoso. O sistema de AI do jogo é animal. Estes caras irão bloqueá-lo, tirá-lo da pista, jogá-lo na parede e o mais importante, lutarão entre si. Diferente de outros jogos baratos, onde todos são contra o jogador, este jogo tem uma AI tão perfeita que faz com que as coisas pareçam mais reais, muito legal. É muito ruim ver que o sistema de armas é tão desequilibrado para o jogador, pois do jeito que é feito, há apenas uma arma que precisa para vencer. O jogo é focalizado em power-ups e quanto mais você pegar melhor suas armas vão ficando. Há bastante armas aqui, mas há um problema. Se você pegar o Turbo Ram com todos os seus upgrades você pode se considerar o vencedor. Percebemos que muitas vezes conseguimos pegá-lo sem problemas fazendo o combate do jogo ser medíocre. Se eles fizessem esta arma mais rara com certeza teria ajudado, mas do jeito que está o sistema de batalha está sem balança nenhuma.

Outra coisa ruim é como a adaptação foi feita. Não há como negar que o jogo é bem rápido, mas mesmo assim deveria haver mais eficiência para o DC. Não sabemos se foi problema com a RAM do DC, mas as poucas texturas do jogo assim como dos veículos fazem parecer que este jogo poderia ser feito para o PS. Em um sistema como o DC eles poderia ter colocado muito mais detalhes e tudo rodaria em 60 FPS. Isso foi um problema com a versão do PC também, então é mais um problema com a engine do que com a adaptação.

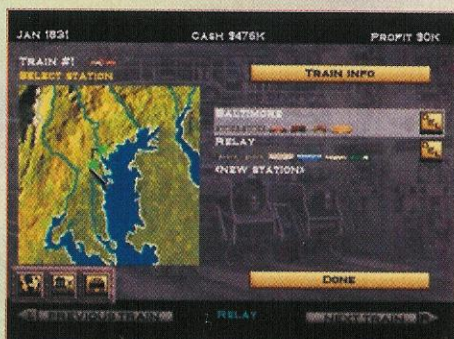
OS GRÁFICOS

A arte das texturas é medíocre de vez em quando, é cheia de blocos em baixa resolução. Os efeitos de céu e ambientes nem se comparam a jogos como o Sega GT. Infelizmente algumas pistas maravilhosas foram perdidas nestas texturas horríveis. Há poucos efeitos

no jogo também e os poucos que existem são bem fracos. Por sorte da VVC, MFR termina sendo um filme B por causa de sua velocidade e jogabilidade. Sim, os visuais são bem ruins mas você deve conferir o jogo. Pois ainda acreditamos que os visuais não são tudo. Se não liga para os gráficos vai encontrar muita coisa aqui. Dissemos isso porque há muitos itens para serem habilitados no jogo. O modo de 4 jogadores é tão legal quanto o modo de um jogador, mas há um problema com a longevidade: há muita coisa para habilitar e isso pode enjoar. Você deve voltar para o menu principal depois de cada corrida e só pode ser habilitado um carro de cada vez. Felizmente um download para o VMU ou uma dica deverá ajudar o jogador. Infelizmente você deve jogar muito o game para ver o quanto ele é bom. Nós acreditamos que muitos jogadores irão desanimar muito cedo, antes de ver a beleza do jogo. Se você for paciente e estiver disposto para aprender a jogar você verá que este é um dos melhores jogos de corrida do DC. Se o jogo fosse um pouco mais bem feito ele seria obrigatório para os usuários, os fanáticos por jogos de corrida e muita velocidade devem procurar este game, mas os jogadores casuais deverão alugar o jogo primeiro.

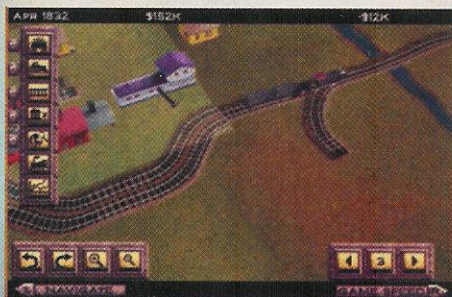
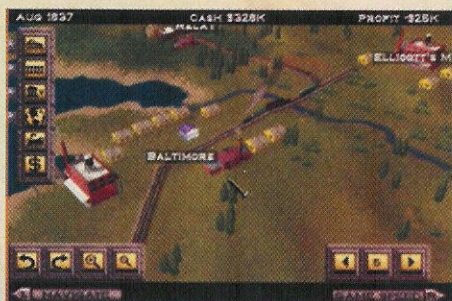
RAILROAD TYCOON II

TREMOR MARCA PONTOS COM O SEU SIMULADOR DE TREM

A promessa do jogo é bem simples: você começa com um pouco de dinheiro e deve construir uma ferrovia que se estenderá pelo mundo inteiro o deixando muito poderoso. O desafio destes jogos é ser realista e mesmo assim manter a diversão do jogo. Você deve fazer suas escolhas com sabedoria e deve também manter o seu dinheiro alto para sobreviver. Primeiro você deve escolher duas cidades e conectá-las, construindo a sua ferrovia em um terreno bom (quando tem muitas inclinações, o seu trem fica mais devagar). E logo que a linha estiver pronta, você deve colocar estações em cada cidade para seus trens se carregarem e descarregarem. Depois de criar as estações, você deve criar o seu trem e depende do

ano em que está vivendo e das limitações tecnológicas e logo que tudo isso estiver determinado, você estará em uma grande corrida pela supremacia. Enquanto a maioria dos jogadores que gostam de ação fiquem um pouco chateados com este jogo, o modo de 1 jogador é bem mais excitante do que qualquer outro jogo de ação. O que acontece se o seu trem quebrar e bloquear o seu acesso com Tóquio? O que acontece se a companhia rival começa a dominar mais do que você? O que acontece se encontrar obstáculos no cenário? Você vai encontrar muitas situações como estas e você deve pensar em tudo.

Para adicionar a variedade, o jogo parece ter cerca de 60 tipos de motores. Há de todos os tipos: da antiga maria-fumaça ao mais moderno trem-bala. Há também uma enorme lista de vagões de carga, com designs e cores diferentes para você poder identificá-los com facilidade. Você pode até adicionar itens de luxo, como o vagão de jantar. Mas cuidado, você deve sempre procurar a melhor opção para o seu trem e não a mais bela. E falando de beleza, como está o jogo? Está muito mais limpo e claro do que a horrenda versão do PS e tudo isso graças a engine 3D do DC. Com esta engine fantástica você poderá ver os cenários bem detalhados, uns com muitas montanhas, outro mais planos e assim por diante. Outra nova adição para a versão do DC são os cenários. Há todos do PC, mas há também alguns especiais do DC e alguns com desafios novos. Com cerca de 70 cenários ao todo, ficar chateado com um mapa não acontece. Uma outra característica muito legal (a nossa preferida) é o modo Sand Box. O qual você pode jogar em qualquer mapa sem se preocupar com dinheiro. Construa quantos trens e trilhos quiser com apenas a sua imaginação como limite. A única mancada que podemos encontrar no jogo é a falta de jogo online. Pensávamos que este jogo suportaria um jogo online, mas isso não aconteceu. Esperávamos ligar para os nossos amigos e disputar um contra eles. Mas vamos ter que esperar pela próxima vez, esperamos.

Finalizando

Uma experiência muito agradável para o DC, RTII é o mais divertido que vai encontrar deste gênero. Ele é grande e complexo e você nunca vai se enjoar.

SEAMAN

A ONDA DE BICHINHOS VIRTUAIS NÃO TINHA ACABADO?

O que baseball, política, reprodução, namoro, filmes, música, TV têm em comum? Nada a não ser que todos estão no bichinho virtual da Sega, Seaman. Este jogo é um dos games que dá prazer e satisfação. O jogo começa de um modo bem inocente: Vai ouvir uma música e uma introdução. Depois você vai receber três coisas: Um aquário, uma concha e um ovo. Você usa o Dpad para aumentar a qualidade da água e depois deve esperar. Eventualmente uma pequena criatura vai sair do ovo apenas para ser devorada pela criatura que vive na concha. Então a Lula sai de lá de dentro em um ato de vingança, o seu homem peixe nasceu. Parece estranho? Vai melhorar. Nas próximas horas o seu homem peixe vai crescer e começar a falar. E logo que eles começarem a falar sílabas conhecidas, você pode ativar o microfone e falar com eles, o que dá o brilho ao jogo, conversação. Nada vai acontecer de mais no começo, apenas irão pedir por comida e necessidades do ambiente, mas depois eles começam a ganhar inteligência e vão ficar interessados em você. Primeiro vão perguntar sobre o seu aniversário, depois como a família está indo e depois de duas semanas eles vão se dividir em dois grupos políticos. Quando você entra no modo o Mr. Nimoy vai dar algumas dicas de como melhorar os seus cuidados com os Seamen. Enquanto o reconhecimento de fala está longe de ser perfeito, a fala dos bichos é bem legal.

Mais tarde os Seamen irão fazer você entender a vida de outros habitantes do outro lado da sala, um lugar onde você cria bichos de terra para alimentar os Seaman. E mais tarde os Seaman irão começar a namorar e se acasalar. E logo eles irão reproduzir pequenos girinos, que um pouco tempo depois irão se tornar homens sapos e começarão a ter conversas inteligentes com você.

Enquanto o jogo seja interessante por causa das conversas, ele tem alguns problemas. Em primeiro é o investimento de tempo. Você deve ligar e cuidar de seus Seaman duas vezes por dia. Se ficar mais de 16 horas sem checá-los, eles estarão mortos. E em algumas vezes o jogo é chato, pois de vez em quando eles ficam calados demais e parecem mais peixes. Virtualmente o jogo é muito bom mas não é impressionante. Você pode olhar no aquário e assustar os bichinhos no viveiro de insetos. A vida de inseto e aquática dos Seaman são bem animadas mas os ambientes são fora da realidade e causam muito contraste. E há um pouco de slowdown também. E quando há 4 Kimoths voando e você tem 6 seamans no aquário, o jogo fica bem lento e você nem acredita que é um jogo de segunda geração.

Finalizando

Deixando os visuais de lado, Seaman é um bom jogo. Mas se você não tiver pelo menos 2 horas livre por dia, nem pegue este jogo. No entanto o reconhecimento de voz é inovador. Mas o game precisa de mais atividades, pois ele é meio parado. Bom? Sim. Inovador? Com certeza. Vale o mesmo preço de Soul Calibur, Crazy Taxi e Virtua tennis? Não.

DAIKATANA

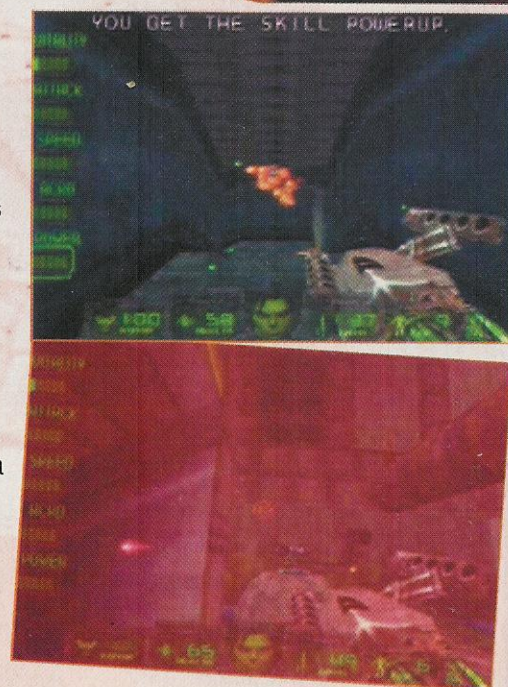
ESTA ADAPTAÇÃO DO GAME DE PC EM PRIMEIRA PESSOA DE JOHN ROMERO ERA CLONE DO DOOM DESDE O COMEÇO

Há Quake. Há Daikatana. E há uma grande diferença entre os dois, um grande abismo que separa o bom do ruim. Infelizmente Daikatana está do lado ruim, mas isso não impediu a Kemco de lançar o jogo para o N64. Com seus gráficos ruins, assim como a tradução e sem falar do controle medíocre, resultou em uma jogabilidade perdida. E mesmo assim de algum modo, Daikatana 64 não é uma experiência horrível. Ele dá para jogar e em certos pontos do jogo ele é bem satisfactório. Mas como o seu primo do PC o jogo não oferece nada de novo para o gênero de tiro em primeira pessoa e também dá falha nos aspectos que outros jogos como Perfect Dark e Turok oferecem.

O game possui:

Elementos de tiro em primeira pessoa e RPG; Construção de personagem; Mais de 25 armas diferentes; armas e itens são específicos do período; jogue por quatro áreas - Japão século 25, Grécia antiga, Noruega Viking e San Francisco do século 21; Condições de tempo; mais de 60 inimigos diferentes; suporta o Expansion Pak; compatível com o Controller Pak.

A JOGABILIDADE

O ano é de 2455. Uma espada mágica, a Daikatana foi encontrada por arqueólogos e ela foi roubada por Kage Mishima, um ser malvado que quer dominar o mundo. Usando as habilidades especiais da espada, Mishima voltou no tempo para modificar a história e também alterou o futuro. E você, Hiro Miyamoto para acabar com Mishima e restaurar a paz no mundo. Daikatana 64 traz tanto os elementos de tiro e RPG, construção de personagem e viagem no tempo, mas nada disso consegue diferenciar este jogo dos demais games de tiro em primeira pessoa. A experiência é consistida de andar em corredores e mais corredores atirando em robôs e bandidos, todos os inimigos com uma AI retardada. Os níveis são diferentes daqueles do PC. De vez em quando você deve acionar uma alavanca para abrir uma porta, ou encontrar uma carta, ou até encontrar um certo personagem para abrir a porta para você. Se prestar atenção vai notar que a cada inimigo que matar o seu

medidor de energia aumenta. Mas o pior de tudo é que o jogo não passa da rotina de sair de um corredor para o outro atirando em inimigos. Não é bom e nem ruim é apenas ridiculamente brando. Mas no que Daikatana falha na inovação também falha com muitos bugs e erros. Não é difícil você encostar em uma parede e conseguir ver através dela e do mesmo modo não é difícil ver uma enorme pedra caindo na cabeça do inimigo e ele continuar atirando em você. E enquanto a versão do PC tinha alguns amigos que ajudavam na missão, na versão do N64 não há isso. Sim, você os salva, mas eles só aparecem em algumas cenas durante o game. Mas considerando a péssima AI dos inimigos, isso é uma boa coisa. E enquanto isso, os modos de multiplayer do jogo, os quais podem ser disputados em uma luta até a morte entre 4 jogadores, ou uma disputa para ver quem pega mais gemas, não oferecem muita diversão. Uma sensação de falta de velocidade, de armas boas e de boas animações rapidamente transformam a experiência de múltiplos jogadores em uma completa chatice.

OS GRÁFICOS

A Kemco quis prestar homenagem a 1997 com os gráficos do jogo, o qual trás muitas texturas mal feitas, animações robóticas e outros designs arcaicos que fazem Hexen 64 parecer brilhante. Não há nada tão mal a ponto de você querer desligar o jogo, mas por outro lado também não há nada de bom. E considerando que Daikatana chegou no final do ciclo de vida do N64, isso é uma coisa muito, muito ruim.

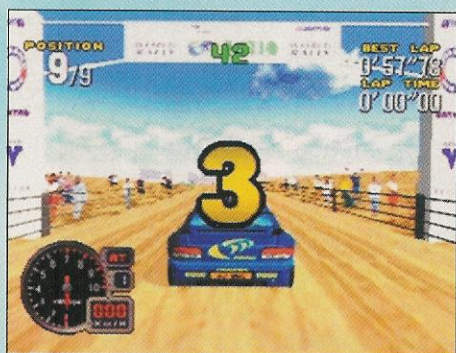
O SOM

Uma música tocada com o som de uma guitarra é a música de fundo de diversas fases e depois outra música ao som de guitarra é tocada para outra porção de fases. E adicionando a uma seleção de gritos, explosões e barulhos e você tem Daikatana 64, o que como o resto do jogo não é bom nem ruim.

FINALIZANDO

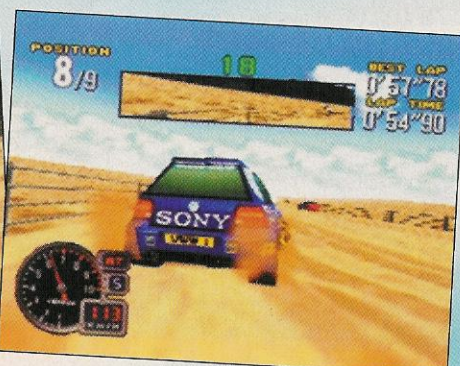
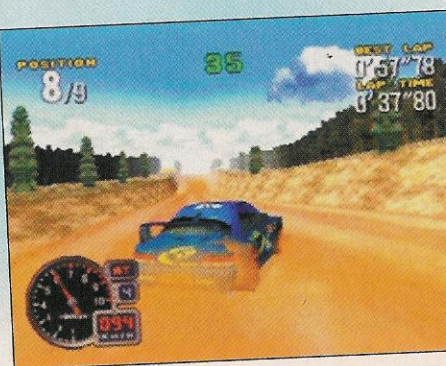
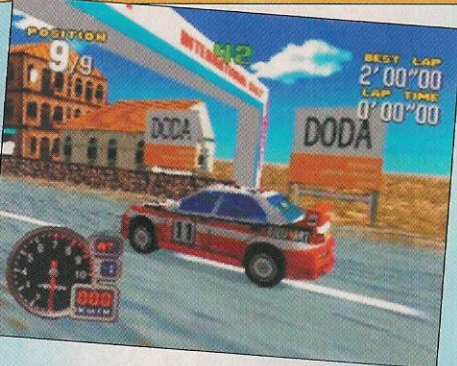
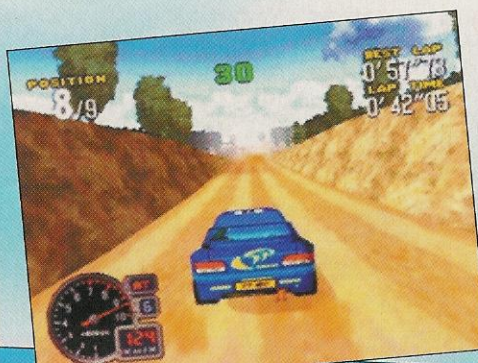
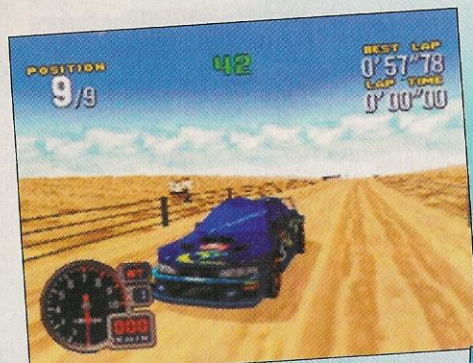
Um jogo medíocre do PC que ainda fica pior no N64. Lento, em algumas vezes chato, com um design de fase sem inspiração, inimigos idiotas e armas medianas resultam em um jogo na média do N64. Um que não é ótimo e nem ruim. A Kemco decidiu lançar este jogo apenas para ser alugado por razões óbvias pois ninguém iria comprar este jogo mesmo. Então, se você não aguenta esperar para jogar um jogo deste gênero e não liga para os gráficos, controles e sons, então deve pagar uns 4 reais para uma noite de chatice.

RALLY CHALLENGE 2000

O PESSOAL DA ACCLAIM DEVERIA TENTAR PRODUZIR UM GAME NASCAR

O Rally Challenge 2000 da South Peak é uma tentativa de trazer a excitação do rally offroad para o N64. Os produtores Imagineer, fizeram um esforço honesto com este jogo, mas ficou com pouco sucesso. Enquanto o jogo oferece muitas opções, a profundidade não está nele e apenas os mais fanáticos pelo esporte vão gostar.

RC 2000 oferece um total de 9 carros diferentes, todos com níveis diferentes, velocidades e manuseio. Isso faz parecer que os carros sejam diferentes, mas no modo arcade, os veículos ficam literalmente iguais, sendo a única diferença o modelo dos carros.

Em termos de controle, o layout é simples e eficaz e você leva apenas alguns minutos para se acostumar. O tempo de resposta deixa um pouco a desejar e não faz com que sinta que está dirigindo. O jogo parece mais uma corrida de kart neste aspecto. Até mesmo quando bate na parede ou para de acelerar o carro para da hora. Brecar na maior parte é necessário para se dar bem em um jogo.

Uma coisa que irrita muito é o comentarista. Nos eventos reais de rally os colegas de grupo avisam os pilotos das curvas que estão chegando. Em RC 2000 os comentaristas fazem este serviço. Esta característica ajuda no começo do jogo, mas se torna repetitiva depois de um tempo. O jogo tem muitos modos de jogo: Arcade, championship e o favorito de todos, versus. O modo Arcade permite que você escolha um dos 9 carros do jogo e jogue por uma

série de pistas, Infelizmente não há pistas adicionais ou carros para habilitar, então depois que você termina o modo arcade não há mais nada para fazer. O modo championship é um pouco mais aprofundado e permite que você regule a suspensão de seu carro, pneus e etc. A meta deste modo é conseguir o maior número de pontos em nove corridas. O modo versus é a característica mais legal do jogo. Neste modo você pode correr com até 4 jogadores ao mesmo tempo, como Mario Kart 64, mas é mais realista. O melhor ainda é que o comentarista não está presente. O framerate cai um pouco neste modo mas não acaba com o jogo.

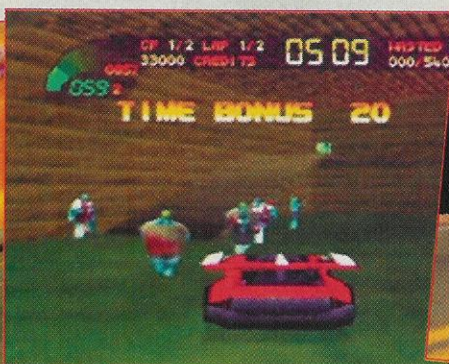
Para terminar RC 2000 é um jogo estilo arcade decente, mas dá mancada em carros adicionais e pistas para habilitar e junto com controles foras da realidade, é difícil fazer com que os jogadores de simulador de rally levem a sério este jogo. Muitos irão gostar do modo de 4 jogadores. RC 2000 marca pontos em alguns aspectos e perde em outros, mas no final faz um bom trabalho de ser um game para ser jogado com 4 pessoas.

CARMAGEDDON 64

É VERDADE, A TITUS CONSEGUE FAZER SIM, JOGOS BEM RUINZINHOS...

É incrível como um jogo pode ficar horrível quando uma produtora o adapta tão rápido e sem esforço. Carmageddon originalmente do PC trazia para o computador uma corrida louca onde a destruição era o que predominava pelas cidades, com uma engine parecida com a de San Francisco Rush, o jogo chegou para o Nintento 64 cortesia da produtora Software Creations. Infelizmente o que era divertido no PC foi arruinado no N64 graças a péssima adaptação, resultando em uma framerate horrível, texturas péssimas, controles estranhos e zumbis que soltam gosma verde. Basicamente tudo o que era divertido na versão do PC foi arruinado, até mesmo o tema do jogo. A publicadora por trás disto é a Titus Software, a qual também adaptou Superman 64 para o Nintendo 64 no ano passado. Você quase sente pena da Titus. O jogo já está em todas as lojas e alguns jogadores infelizes irão acabar comprando para se arrepender para o resto da vida. Talvez seja destino, um jogo que é até pior do que Superman 64 também é da Titus.

JOGABILIDADE

Para comparar o quanto este jogo é ruim, vamos explicar por que o original era bom. Inspirado no filme Deathrace 2000, Carmageddon colocava os jogadores em carros futuristas e depois os encorajava a correr pelas cidades destruindo qualquer humano civil que aparecesse pela frente. O jogo foi trazido com visuais um pouco ruins porém era bem divertido e tinha muitos saltos e batidas que alegravam a qualquer um. Dependendo da velocidade e do modo que batia nos civis, eles explodiam de várias maneiras, sim era um pouco grotesco, foi até proibido nos EUA e no Brasil, mas havia uma satisfação em atropelar as velhinhas do jogo. Talvez o jogo do PC não tinha tanto para oferecer, o design das fases era ridículo e o aspecto de corrida era sem rumo. Achamos até que o prazer do jogo estava em atropelar inocentes na

rua. Mas você se divertia muito com o jogo. A versão do N64 é baseada na do PC, mas não oferece jogabilidade ou visuais. A Titus optou por remover os humanos e colocou zumbis que sangram um líquido verde. Os impactos da versão do PC se foram e com eles o prazer de bater com força nos inimigos do jogo. E o mais estranho é que o jogo ainda recebe o M (maior de 18 anos), então não sabemos por que a Titus tirou toda a violência do jogo. Pelo menos seria o ponto de vendas. O controle também é muito ruim e atrapalha bastante. Aperte para a esquerda ou direita e o veículo vai demorar um pouco e depois vai se mover. A física legal da versão do PC se tornou algo parecido com resposta câmera lenta, onde você deve atropelar zumbis em uma corrida chata e o modo de 2 jogadores é tão horrível que com alguns minutos com o jogo você vai querer se matar literalmente.

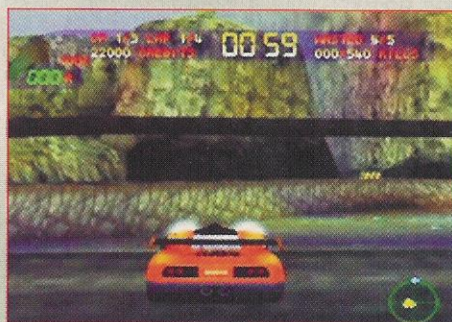
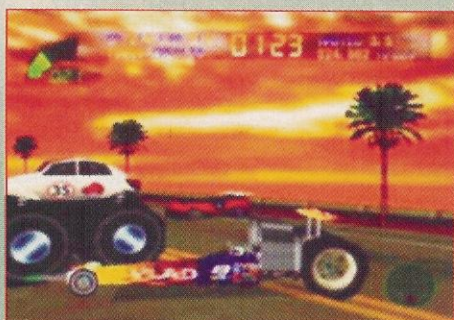
OS GRÁFICOS

Os visuais do jogo são piores do que os jogos da primeira geração. O framerate e textura são horríveis a ponto de machucar seus olhos. Talvez a única coisa boa que o outro jogo tinha é a animação bem feita dos impactos com os civis do jogo, que também foi completamente arruinada neste jogo. Com tudo isso dito não temos mais nada a falar deste pobre jogo, apenas olhe as fotos e tire a sua conclusão.

O SOM

Barulhos de pneus e motores, alguém liga? Este jogo é horrível. Por favor Deus vamos acabar com esta Review. Prometemos não falar de novo de Carmageddon.

FINALIZANDO

Nunca pensamos que isso fosse acontecer, mas chegou um jogo no mercado que é pior do que Superman 64 e é da Titus Software. Muito bem pessoal. Carmageddon para o PC era um game bem divertido e chegou para o N64 como um jogo acabado e arruinado e isso é bom para fazer os jogadores lembrar que é preciso de tempo e esforço para adaptar um jogo para o console.

SIMCITY 64

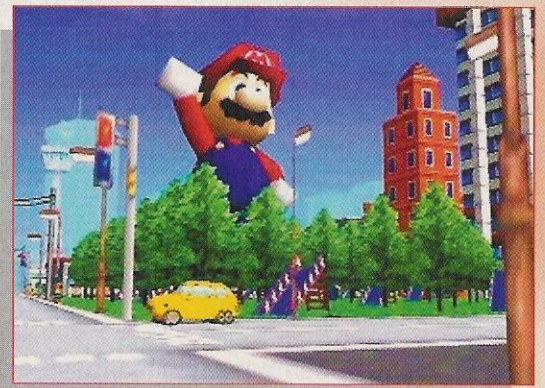
VOCÊ REALMENTE PRECISA COMPRAR UM 64DD PARA DESCOBRIR QUE ESTE JOGO É MUITO AMBICIOSO PARA NINTENDO 64?

O jogo mais adiado da história finalmente chegou ao N64. Espere um pouco, isso não é inteiramente verdade. Poucos jogadores sabem, mas este é o segundo Simcity que chega ao console. A Imagineer quis vencer a Nintendo e lançou o Simcity 2000 em 1997. E enquanto esta nova versão é um pouco melhor do que o seu antecessor, ela ainda divide os mesmos problemas quando o assunto é velocidade e navegação. A jogabilidade básica continua a mesma desde o SimCity original. Usando menus simples na tela, os jogadores dividem a cidade em zonas comerciais industriais e residenciais, constrói transportes, energia elétrica, escolas e outras coisas para a cidade crescer. Onde o SimCity 64 sai da rotina comparando com a versão do PC é que você pode andar pela cidade em primeira pessoa. Mas não é tudo, se construir transportes vai poder andar de trem, ônibus e até helicóptero. E o mais interessante, Simcity 64 recebeu a interface do jogo a muito tempo cancelado, chamado de SimCopter 64. E se a experiência de vôo é alguma indicação do que o SimCopter iria ser, então a EA e a Nintendo foram espertas em cancelar.

A engine do jogo é ruim. E tirando o fato do jogo rodar com o expansion pack, ele continua com um visual péssimo e com um framerate que não só é lerda mas que também afeta os controles. O maior problema não é que as seqüências de ruas ficam por volta de 10 frames por segundo e sim a cidade em geral que causa a maioria dos problemas. Devido a framerate baixa, selecionar um prédio ou construir uma zona é muito chato. Mas não é apenas o framerate, as texturas dos prédios são ruins, há muita neblina e as animações são nojentas. Até mesmo os desastres são ruins. Olhe o jogo em ação e logo vai ver que ele é muito complexo para o N64. Mas por sorte, mesmo com todos estes problemas, os fãs irão encontrar a mesma jogabilidade que causou o sucesso de SimCity em todo o mundo. E junto com o jogo vem algumas adições interessantes. Os problemas da sua cidade não são mais mostrados na tela do mapa. É onde a característica do zoom entra. Você vai poder ver os pensamentos dos cidadãos para ver qual é o problema. De vez em quando vai ser desafiado para um esconde-esconde, onde deverá encontrar um certo cidadão na cidade. Se encontrá-lo irá receber mais dinheiro para gastar. O mais legal é que você pode importar um personagem que criou no Mario Artist: Paint Studio para o jogo, mas a parte ruim é que pode importar apenas um personagem por cidade.

Finalizando

Uma vez planejado para o 64DD para mostrar a habilidade de importar personagens entre os jogos, SimCity 64 terminou sendo uma experiência horrível em uma das piores engine 3D da história. Mas parece que se não houvesse todos estes problemas o jogo seria legal. A versão em CD de SimCity 64 é bem melhor do que a versão de cartucho da Imagineer, mas mesmo com todas estas adições, o jogo não pode ser melhor do que as versões do PC.

Você ainda está se perguntando por que a Nintendo da América ainda não trouxe o 64DD para os EUA?

NINTENDO 64

SIMCITY 64

ACCLAIM - GD

LUTA - 1 A 4 JOGADORES

GRÁFICO	3.8	INOVAÇÃO	3.0
SOM	3.4	DIVERSÃO	4.0
CONTROLE	3.6		

3.5

PRÓS
Mais de 40 personalidades. Você pode criar seus jogadores. Variedade de modos. O modo Career

CONTRAS
Gráficos sem espressão. comentários repetitivos. As animações dos personagens. A AI dos personagens

WARLOCKED

SIM, UM GAME DE ESTRATÉGIA PARA SEU GAME BOY COLOR

Enquanto o gênero de estratégia em tempo real foi bem sucedido no PC ele não foi muito bem vindo nos consoles. E como o PC tem o seu mouse e teclado que facilitam o jogo, sem mencionar a capacidade de jogos online, não vimos nenhum título que valesse a pena no PS e nem no N64. Você normalmente não esperaria um jogo de estratégia em tempo real no Game Boy, mas foi isso que a Nintendo lançou. Enquanto Warlocked pegou um pouco emprestado da série Warcraft, ele realmente superou os limites do Game Boy. A história é simples e as unidades básicas. Há uma guerra acontecendo, humanos vs. bestas. Você pode jogar com qualquer raça, que tem uma história diferente, mas as unidades e métodos são os mesmos. Exemplos dessas unidades são os peasants, que podem construir estruturas, cortar árvores; knights (ou goblins se for besta) os que atacam com a espada e arqueiros.

As estruturas são as Barracks para treinar soldados, assim como a fazenda e guard tower. Mas a unidade mais rara e interessante de todas os Wizards (magos) realmente adicionam ao jogo. Enquanto joga pelo game, você simplesmente encontra magos, se levar para o seu exército ele se torna parte dele. Cada Wizard (mago) tem uma magia diferente. Alguns podem atacar os inimigos enquanto outros podem transformar uma unidade sua em corvo para você voar e espionar o progresso dos inimigos. As campanhas de um jogador são interessantes, mas o jogo brilha com um link cable. Você pode construir exércitos diferentes e entrar em combate com o seu amigo, assim como trocar magos com eles. Mas o jogo tem as suas limitações. É difícil selecionar uma unidade e pode apenas selecionar um pequeno número de unidades. E se quiser um exército grande vai ter que ficar nas Barracks construindo unidade por unidade.

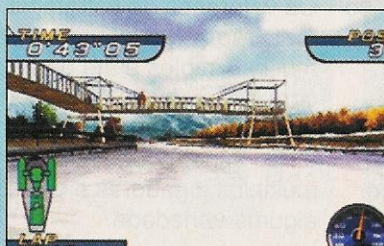
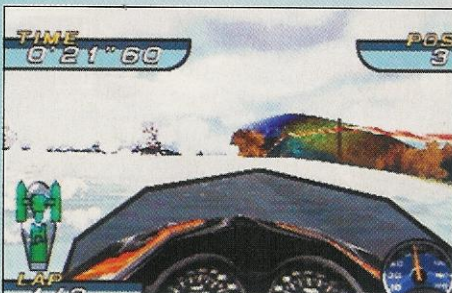
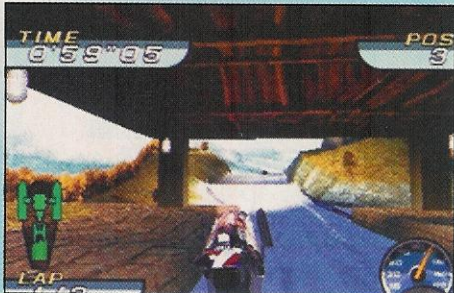
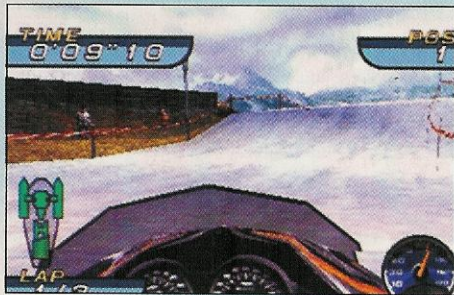
A IA deixa muito a desejar quando você está andando, fazendo que uma unidade sua tome um caminho mais longo quando só precisava virar a esquerda. E quando você acaba de reclamar dos esquemas de controle de jogo, a simplicidade do jogo começa a aparecer e os fanáticos por estratégia em tempo real logo vão estar cansados do jogo.

GRÁFICOS E SOM

Graficamente o jogo é brilhante e colorido, fazendo um bom uso do GBC. As unidades são bem fáceis e a ação da tela pode ficar confusa. A trilha sonora não é ruim, mesmo que as músicas se tornem repetitivas e cansem seus ouvidos. Dois tipos de pessoas irão jogar este jogo e estes dois tipos irão ter reações diferentes. Os veteranos de estratégia em tempo real, irão achar o jogo bonitinho e muitos simples e até parecido demais com Warcraft. Os novos jogadores e os mais jovens nem irão ver as limitações e irão achar o jogo bom, com o jogo de múltiplos jogadores e os magos dando alguma variedade.

SNO-CROSS CHAMPIONSHIP RACING

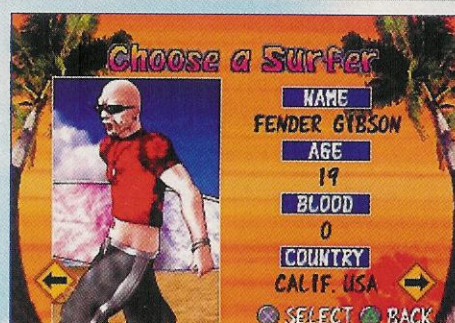
A NEVE ESTÁ ESQUECIDA NOS GAMES DE CORRIDA?

Estas maquinas que andam na neve quase não apareceram nos videogames, enquanto que os carros são comuns. Mesmo que algumas pessoas discordem, a grande diferença entre asfalto e neve não é tão grande. Este jogo de qualidade é totalmente baseado em corridas na neve, prova que não há razão para se fazer apenas jogos de carros. E certamente jogar este game não é como jogar um jogo de carros. A diferença se manisfesta nos controles. Fazer curvas em alta velocidade é de algum modo meio difícil. Sno-Cross usa uma física muito realista, o que significa que você vai deslizar muito e bater demais nas paredes. O game é o que você espera de um jogo de corridas. Ele tem um formato tradicional e todos os modos de dois jogadores, Single Race e Championship estão disponíveis. Uma adição é o modo Hill Climb, onde você deve subir um morro passando por vários obstáculos. O jogo também permite que você faça as suas próprias pistas com um editor bem intuitivo. É claro que o modo Championship é onde vai passar a maior parte de seu tempo. Ele vem nas dificuldades 500, 600 e 700cc e consiste em uma série de corridas contra oponentes controlados pelo computador. Entre as corridas, você vai ter a oportunidade de arrumar as partes com defeito de seu veículo e até melhorá-los. O

dinheiro que vai receber para fazer isso, vêm de prêmios e de manobras que executar na corrida. No começo apenas a dificuldade 500cc estará disponível. Assim que terminar em primeiro lugar na série 500cc e vai entrar na 600cc e ira receber muitas outras opções (como o modo Hill Climb). E do mesmo modo logo que terminar a 600cc, vai receber a 700cc com novas características. Isso dá muita longevidade ao jogo.

O game é bem difícil, os jogadores medianos irão jogar algumas vezes para ficarem bons no jogo e se acostumarem com os controles, para ai sim terminarem a série 500cc. Se falhar em sua qualificação em uma corrida, você perde o campeonato inteiro, o que faz do jogo um pouco repetitivo de vez em quando. Mas logo que se acostumar com o game, vai se encontrar enfrentando os melhores oponentes. Os produtores fizeram umas coisas interessantes com o PS nos últimos meses e este jogo prova que a máquina ainda tem muita vida.

Gráficos

Os gráficos, incluindo dos corredores e pistas são muito bem feitos e o framerate é alto. Os efeitos como luzes, clima e reflexo estão no jogo também. Visualmente este jogo é um passo adiante e mostram o que já podemos esperar dos sistemas da próxima geração. Mesmo que o nome Yamaha não apareça no jogo, dá para ver que todos os designs dos veículos são da Yamaha e os fãs dela devem procurar este jogo para darem uma olhada. Seria fácil dizer que Sno-Cross Championship Racing é mais um jogo medíocre de uma grande produtora, mas isso não é verdade. Ele tem mais profundidade e longevidade do que parece no começo. E você realmente deve dar uma olhada no game.

SURF RIDERS

GAME DE SURF É ABSURDAMENTE DIFÍCIL DE ENCONTRAR E ABSURDAMENTE DIVERTIDO DE SE JOGAR

Quando a EA trouxe o primeiro jogo de Skate da Micro Cabins para os EUA com Street Sk8er, o título de novo jogo logo se espalhou pela comunidade. Nem todos os comentários eram bons, mas pelo menos a produtora havia ido para outro esporte além de Snowboarding. Os jogadores foram receptivos também, mas até a chegada de Tony Hawk Pro Skater 2. De um modo estranho, a Ubi Soft e a SunSoft colaboraram em um jogo de Skate teve uma chegada muito parecida com a de Street Sk8er: o jogo é bem simples e não traz nada de novo, mas é extremamente adicional. Muitas pessoas e nós estávamos ansiosos para colocar nossas mãos no jogo e finalmente ele chegou. Mas é bom?

JOGABILIDADE

O jogo é tão simples que parece aqueles jogos de Surf do Super NES. Os jogadores recebem dois modos de jogo, Free Play e World Challenge Cup. No free Play você simplesmente vai para um local e surfa sem algum limite. É bom para praticar e já vamos avisando que vai ter que praticar muito. Uma coisa que podemos dizer sobre este jogo é que vai levar horas até que consiga fazer as manobras mais básicas. O outro modo acontece em quatro pontos do mundo onde você deve competir com os melhores surfistas do mundo. Você deve fazer o máximo de pontos possíveis para vencer. Os pontos são baseados em quatro técnicas:

O quanto tempo fica em uma onda, o número de voltas que dá em um aerial, o mais alto que pode saltar e o quanto tempo fica dentro de um tubo. A cada competição o jogo vai ficando mais difícil, então você deve jogar pesado. Os rounds seguem nesta ordem; note os tipos diferentes de ondas:

Round 1: Manly Beach, Austrália — Bom para tubo, tem um tamanho bom e é divertido.
Round 2: Grand Plage, Lacanau, France — Ondas maiores.
Round 3: Huntington Beach California — Ondas medianas, mas muito espaço para manobras.
Round 4: Tonami Beach, Japan - A menor onda de todas, mas é muito boa para manobras arriscadas.
Round 5: Pipeline, Hawaii — A maior e mais rápida das ondas. É difícil dar qualquer tipo de salto nela.

É estranho mas de algum modo o design das ondas e praia funcionam. As ondas de cada praia individual é a mesma, mas quando for para outra praia se prepare para algo completamente novo. Se você já viu Wave Race do Nintendo 64 então estas tentativas de ondas são

muito medíocres. Não há variações, as ondas são sempre as mesmas. Você tem a escolha de pegar uma nova prancha antes de ir para a onda, o que ajuda. O que ajudaria ainda mais se houvesse algumas dicas indicando qual é a melhor prancha para uma praia determinada. Este é apenas um exemplo de onde o Surf Riders é simples, pobre e quase não tem o que apresentar.

A quantidade de manobras do jogo é bem curta e você vai ver que cada manobra tem variações que mostram um pouco de profundidade. Leva algum tempo para fazer um Off the Lip, mas logo que aprendemos nós conseguíamos fazer um Slash Back melhor assim como o 360º. Para fazer estas manobras você aperta □ e para baixo. Para conseguir velocidade aperte o O, para fazer uma manobra, mantenha o O apertado e coloque para a direita quando for saltar da onda. O □ diminui a velocidade. O Dpad funciona para fazer as manobras e controlar o seu surfista. Aqui vai outra comparação boa: Thrasher era bem difícil, é um simulador e isso é imperdoável, mas Surf Riders é muito difícil também e é estilo arcade e isso é perdoável. Como não nascemos surfando logo quisermos ficar bom neste jogo e nunca desistimos. Talvez a maioria de vocês que não surfam, não tenham a mesma determinação e espero que tenham, pois no final este jogo é bem divertido. O aprendizado é bem lento mas é recompensador. Queremos dizer, poxa, até que enfim estamos jogando um game de surfe e para o resto de vocês, não se culpem, pois os controles são difíceis mesmo, você vai penar muito antes de conseguir fazer uma manobra.

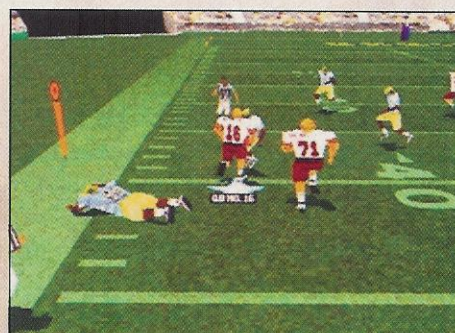
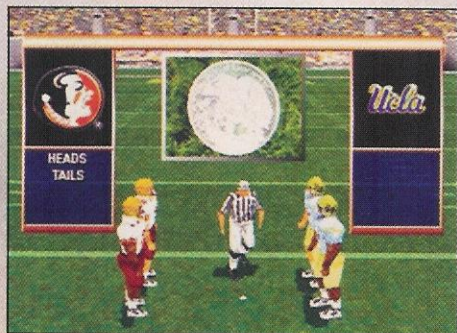
GRÁFICOS

Este é outro aspecto que lembra um jogo de Super Nes. Em outras palavras os gráficos são ruins. Eles são interessantes, mas continuam sendo ruins. Por exemplo, cada praia tem seu próprio design, cor da água e etc. As ondas sempre parecem as mesmas. Tudo isso é legal, mas apenas por um minuto. Para os surfistas, parece que não houve criatividade para eles. Há 5 ao todo, 2 garotas e 3 caras. Não importa quem pegar, pois eles não têm características individuais. O que é mais patético é que na água você não pode diferenciar um do outro. Muito ruim Sunsoft, muito ruim. Nenhum surfista profissional aparece e isso é péssimo também. E por último, como se não bastasse os gráficos, as animações deixam a desejar também. Todos as manobras parecem estar faltando umas 20 animações pelo menos, então todos as manobras estão péssimas. Não é que o jogo dependa de gráficos, mas no quinto ano do PS, eles poderiam ter feito algo melhor.

SOM

Bem, lembra-se daqueles dias loucos, dançando e surfando ao som de Annette Funicello e Frank Avalon? Bem você não encontra isso no jogo. De acordo com o pessoal da Ubi Soft e SunSoft os surfistas ouvem músicas dos anos 60. Eles realmente deram uma mancada e tanto.

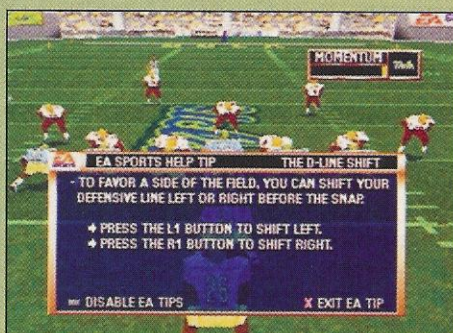
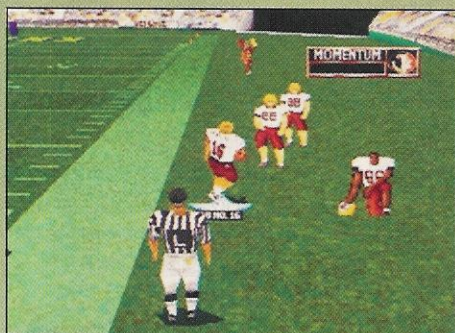
FINALIZANDO

No final temos que dizer que nos divertimos com o jogo e não podemos explicar por que. Talvez você tenha que amar o surfe. Talvez seja por causa do desafio. Ficar horas e horas tentando fazer uma manobra pode incentivar muitas pessoas e logo que conseguimos fazer algumas manobras percebemos que estávamos nos divertindo muito. A jogabilidade está lá, mas ainda deve ser muito melhorada para o jogo ficar realmente bom. Não há muita coisa para ver nem ouvir, mas não conseguimos parar de jogar.

NCAA FOOTBALL 2001

UM DOS MELHORES GAMES DE FUTEBOL AMERICANO, FEITO PELA EA SPORTS

A fórmula do sucesso da EA para jogos de esporte são as teorias da mamãe. Temporada, mudança, temporada, mudança e voilá. Perfeição. Bem os jogadores de Futebol Americano já receberam vários títulos de qualidade e a EA Sports não desaponta com o seu novo título. Levando em consideração que a EA já fez muito sucesso com NCAA Football 2000, não há nada de significantemente novo aqui, mas vamos falar mais em números sobre este jogo.

Apresentação

O que mais podemos dizer da companhia que já fez os melhores jogos de esportes? Todos os jogadores que já jogaram games desta companhia já sabem o que esperar dela. E bem, NCAA Fotball 2001 faz justiça às expectativas e o jogo continua bom como os anteriores. Depois da introdução maravilhosa, o jogo vai para a interface principal. De lá você vai receber muitas opções que incluem o modo Practice, Exhibition, Season, Dynasty e Situation, o qual é muito legal, pois você deve superar uma situação decisiva de um jogo. O jogo também emprega o uso do sistema oficial de estatísticas BCS, tem todos os 25 times. Este jogo oferece o melhor do futebol americano. E mais uma coisa sobre o sistema de estatísticas BCS. Você não precisa jogar o game inteiro, você pode configurar para que o jogo emule o resto e depois você pode terminar a temporada jogando os últimos games para vencer o campeonato. Mas se não gostou deste método, pode sempre jogar no modo Bowl Game Playoff. Outros componentes ajustáveis no jogo é um modo onde você pode criar o seu próprio time chamado de Creating a School. Este modo permite que você crie escolas fictícias que não estão incluídas na Division 1-A e 1-AA. A engine que cuida deste criador de escola é bem simples e eficaz. Você pode escolher o mascote o nome da escola e até a cor do uniforme. Mas a alegria não para aqui. Os fãs de Futebol Americano podem jogar um game

deste gênero por vários fatores, um deles é se o jogo tem ou não o modo Dynasty. Bem amigos, vocês recebem este modo mais uma vez e bem melhorado. Aqui você deve agir como o treinador e fazer de tudo para que seu time seja o melhor dos melhores. Escolhas ruins irão terminar em eliminação, o jogo simplesmente chegou ao seu limite.

A jogabilidade

Bem, você recebeu uma interface bem intuitiva para as opções do jogo. Agora o juiz vai jogar a moeda e decidir quem dá o chute inicial. Você recebe o chute e começa a correr por 12 jardas. Agora você está entrando de vez no jogo. E enquanto o seu time corre, você recebe uma data na tela com o tempo que resta e o medidor de momento. E enquanto você faz suas jogadas, este medidor vai se completando e os gritos da torcida aumentando. A torcida grita com muita força adicionando muito ao jogo. Agora você vai ter que agradar a torcida fazendo um ponto. Se jogar bem, você vai levar a torcida a loucura se estiver no seu estádio. Mas se jogar bem no estádio do adversário então vai ouvir muitas vaias. O jogo é muito real em muitos aspectos. E também vale a pena mencionar como coisas pequenas como a torcida causam um grande impacto e tudo isso está bem reproduzido no jogo.

A interface gráfica básica da EA é muito boa. As cores dos uniformes são bem variadas e a EA capturou bem isso. Há até um editor de jogadas onde você pode editar a sua jogada. Essa foi uma característica que amamos explorar. Você deve calcular bem a sua jogada, pois a AI do jogo é muito boa e você deve planejar tudo com cuidado. A EA vem refinando as rotinas de seus jogos de Futebol Americano e os resultados são dinâmicos. Jogue na ofensiva, veja as animações dos personagens e depois veja a defesa agir. Preste atenção nas jogadas que o CPU faz. Na defesa, você deve fazer o melhor possível para não abrir nenhuma brecha, pois o CPU não perde uma. Certamente não há nenhuma jogada fraca que os jogos do início dos anos 90 tinham. É melhor você pensar porque a engine é esperta, bem... na maior parte do tempo. Em todo o tempo que jogamos não vimos nenhuma falha do CPU, o que percebemos é que o jogo corrido parece ter sido melhorado. Esta melhoria vem na forma de agora você poder perceber melhor as táticas e assim poder levar vantagem. Mas uma coisa podemos dizer, ninguém substitui um oponente humano neste tipo de jogo. Há algumas jogadas no game que é impossível de se defender ou do computador defender, o que foi uma grande mancada, mas deixamos de lado estas jogadas, pois o que é justo é justo. Mas mesmo assim, continuamos afirmando que é uma grande mancada do jogo. Estes tipos de jogadas não têm contra-ataques, a menos que um jogador seja muito habilidoso e saiba jogar muito bem este game. Para o resto das jogadas, todas foram muito bem feitas e requerem muita habilidade.

A EA também implementou algo chamado APC, ou Advanced Player Control. Esta característica dá novos movimentos como Power

Blocks e Hold Blocks para o Linemen. Até mesmo os jogadores do fundo podem fazer isso quando é necessário. E os receptores irão até chamar pela bola. Este sistema realmente adiciona para o game e não é apenas mais uma característica que apenas vêm escrita atrás da caixa do jogo. Há a habilidade de ver as rotas e posições de seus jogadores via a câmera do treinador, a qual foi uma característica que amamos. Os jogos deste gênero sempre pediam uma câmera de trás para ver adequadamente o campo antes da jogada. E neste jogo você pode fazer isso e algo mais e ver de trás dos ombros dos receptores, se precisar. Você pode fazer isso movendo o direcional analógico enquanto segura um botão de cima. E quando você marca um ponto chutando a bola, há ótimos ângulos de câmera mostrando a sua jogada. E falando em replays, vamos falar como o jogo é graficamente.

Os gráficos

Bem você não pode esperar muitas melhorias neste jogo. Mas isso não significa que o jogo seja mal feito, a não ser que compare com as versões do DC e PS2. Para um jogo de 32-bits, NCAA é bem feito. É um pouco difícil classificar este jogo depois de ter visto jogos como NFL2K e Virtua tennis para o DC, mas mesmo assim este jogo ainda é belo. Este game provavelmente não é tão bom quando os jogos da 989 para o PS, mas é bem animado e bem feito. E francamente, os jogos da 989 tem texturas boas para os jogadores, mas são um pouco ruins para as texturas do campo, onde a EA é melhor. Há outras belezas visuais que adicionam ao game também. A velocidade varia entre os jogadores e com elas os impactos também e a EA fez um bom trabalho em fazer as diferenças visuais de posição para posição. Isso não é novo para NCAA Footbal 2001, mas é um bom extra. Os estádios do jogo são muito bem feitos e a engine 3D mantém um framerate muito bom, algo que a EA recebeu algumas críticas nas encarnações mais antigas. Há novas animações de empurrões. Bem algumas animações são novas e as antigas foram melhoradas. Geralmente a execução simples é que faz algo brilhar e a EA recebe muitos pontos com isso.

O som

Não há nada de especial no departamento de som, a não ser o medidor de momento e o impacto que isso causa na torcida, o que é muito impressionante. Nós nunca vimos um jogo com um áudio tão bom quanto dos jogos da EA e eles parecem apenas melhorarem com o passar dos anos, adicionando cada vez mais à franquia. Há até um comentário por jogo, o que é muito legal. A torcida conta muito em jogos de colégio porque na vida real elas são loucas e fazem muito barulho. E é claro que temos as bandas de marcha. Enquanto o som de luta do LSU não está no jogo, o que nos deixou muito desapontados, outras músicas de escolas foram fielmente representadas e a qualidade das bandas estão muito boas. O jogo merece um elogio por ter um áudio bom e que não é irritante, lembra-se de NFL Gameday número 1? Horrível!

Finalizando

NCAA Football 2001 é uma boa experiência de futebol americano de colégios. Com todas as suas opções e modos de jogo, há muita coisa para explorar neste título. E levando em consideração o seu preço que é bem barato, você deve ter este jogo, ou esperar pela sua aparição no PS2 que vai ter uma qualidade muito maior, levando em consideração a potência do novo console. Mas até lá, se estiver procurando por um game de Futebol Americano com muitos times e opções, NCAA Football 2001 é o seu jogo.

PRÓ DICAS

NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: R-PD 13 Cada R$ 3,00

Cód.: R-PD 14 Cada R$ 3,00

Cód.: R-PD 15 Cada R$ 3,00

Cód.: R-PD 16 Cada R$ 3,00

Cód.: R-PD 17 Cada R$ 3,00

Cód.: R-PD 18 Cada R$ 3,00

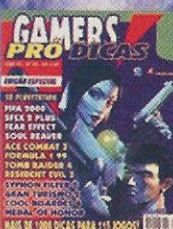
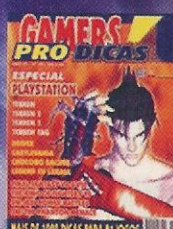
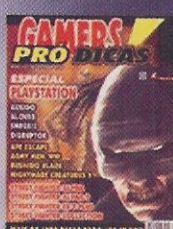
Cód.: R-PD 19 Cada R$ 3,00

Cód.: R-PD 20 Cada R$ 3,00

Cód.: R-PD 21 Cada R$ 2,90

Cód.: R-PD 22 Cada R$ 2,90

Cód.: R-PD 23 Cada R$ 2,90

Cód.: R-PD 24 Cada R$ 2,90

Cód.: R-PD 25 Cada R$ 4,99

Cód.: R-PD 26 Cada R$ 4,90

Cód.: R-PD 27 Cada R$ 4,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER.

Cód.: R-G 53 - Cada R$ 2,90 ( )	Cód.: R-G 63 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: R-G 54 - Cada R$ 2,90 ( )	Cód.: R-G 64 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: R-G 55 - Cada R$ 2,90 ( )	Cód.: R-G 65 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: R-G 56 - Cada R$ 2,99 ( )	Cód.: R-G 66 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: R-G 57 - Cada R$ 2,99 ( )	Cód.: R-G 67 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: R-G 58 - Cada R$ 2,99 ( )	Cód.: R-G 68 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: R-G 59 - Cada R$ 2,99 ( )	Cód.: R-G 69 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: R-G 60 - Cada R$ 2,99 ( )	Cód.: R-G 70 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: R-G 61 - Cada R$ 2,99 ( )	Cód.: R-G 71 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: R-G 62 - Cada R$ 2,99 ( )	Cód.: R-G 72 - Cada R$ 3,.80 ( )

Mande **CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO** ou **VALE POSTAL** para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 – CEP.: 02599-970 – São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. **OBSERVAÇÃO IMPORTANTE**: **Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.** MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (0**11) 266-3166 **ATENÇÃO**: 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente da mesma edição)

TENCHU II: BIRTH OF THE ASSASSINS

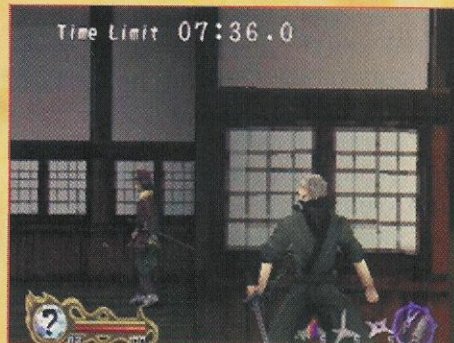
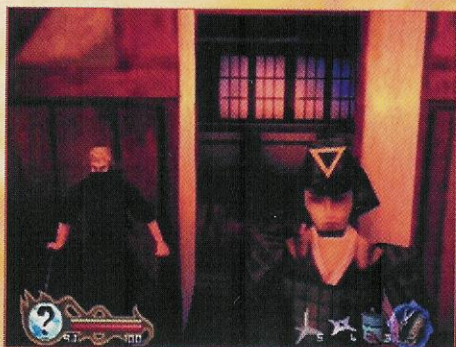
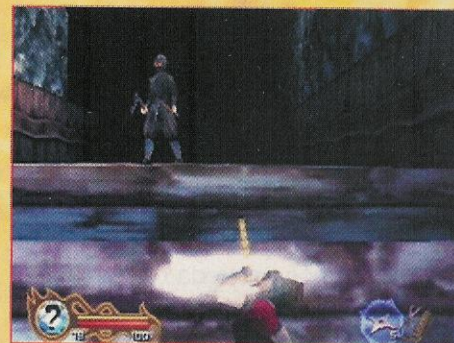
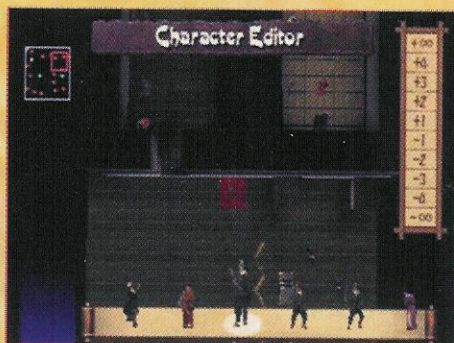
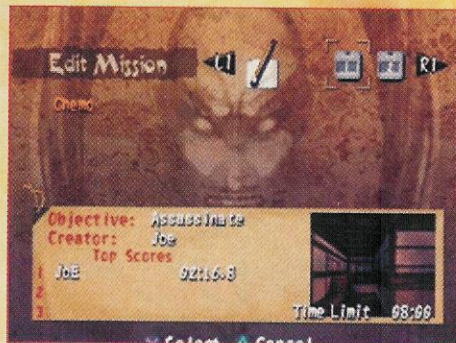
ATÉ MESMO COM PROBLEMAS VISÍVEIS, TENCHU II É UM GRANDE JOGO

Metal Gear Solid chegou no final de 1998 e foi um dos jogos mais originais do ano escondendo um grande jogo, Tenchu. A Activision e a Sony Music Entertainment produziram um dos jogos de ninja mais autênticos com Tenchu, um jogo de observação, entrar em lugares sem ser percebido e paciência. Dois anos mais tarde, a Activision melhorou um pouco a jogabilidade, adicionando novos itens e elementos com Tenchu II: Stealth Assassins. E tirando suas limitações gráficas o jogo ainda é uma experiência memorável.

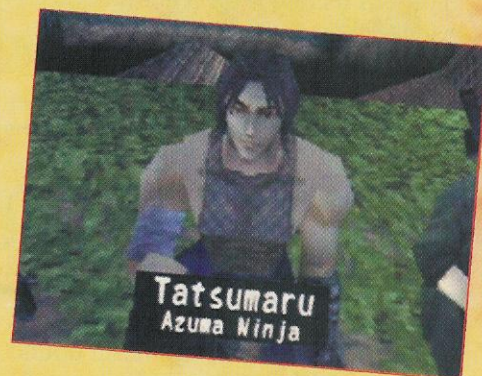
A HISTÓRIA

Há coisas que você não pode falar que tenchu II não tem, uma que é pequeno e outra que não tem história. Duas acusações que sofreu de início. A combinação de FMV com gráficos do jogo contam a história da queda da House of Gohda (casa de Gohda), o nascimento de Burning Dawn, um clã de ninja renegado que foi para o lado negro. E adicionando as cenas de começo e fim de cada episódio, há cenas que aparecem antes de você enfrentar um chefe e uma cena diferente dependendo se perder ou ganhar. Há também cenas durante o jogo que duram cerca de 2 minutos. Não é literatura e nem uma história que mereça um Oscar e a atuação horrível dos personagens não ajudam em nada, mas a história continua sendo muito boa. E o melhor é que Rikimaru, Ayame e Tatsumaru têm histórias diferentes. Então se quiser uma experiência completa do jogo deve jogá-lo três vezes. Levando em consideração que Rikimaru e Ayame têm 10 missões e Tatsumaru tem apenas 7, você vai receber uma história muito cumprida.

A JOGABILIDADE

O que era bom em Tenchu também é bom em Tenchu II. O mais legal é que cada ninja tem seus próprios movimentos e artes especiais. Parece que os produtores colocaram aspectos que não acabaram com o conteúdo do jogo, não importa se pegar Ayame, a ninja revoltada que usa duas facas ou o aprendiz Rikimaru com suas duas espadas. O objetivo de Tenchu II não mudou muito: use as suas habilidades para acabar com os inimigos silenciosamente e sem ser percebido para proteger o Lord

Gohda, assassinar seus irmãos malvados e procurar o clã malvado de ninjas que está espalhado pelos vilarejos.

Os novos elementos parecem extensões naturais do primeiro jogo. Em primeiro lugar, mais acessórios como o Blinding Dust o qual deixa o oponente cego por um certo tempo. Dardos envenenados, minas e outros objetos complementam o arsenal ninja. Você pode pegá-los dos inimigos mortos ou receber quando consegue uma boa pontuação ao passar de fase. Os novos movimentos adicionam bastante para as lutas, as quais eram consideradas fracas no primeiro jogo. Ataques reversos, ataques de ângulos de 45 graus e os combos parecem estarem mais fáceis. Tenchu II fez as coisas bem desafiadoras. A habilidade de nadar na água foi um elemento bem vindo, mas ainda preferimos matar pessoas por terra. Você pode se aproximar de seus inimigos de ângulos e áreas que não existiam antes. O mecanismo da água é bem profundo, você pode apertar o botão X para dar um chute como em Super Mario 64. Se apertar X duas vezes irá dar um salto enorme ou aperte R1 para usar o famoso caninho para se esconder debaixo da água. Mesmo com este novo sistema de batalhas, o que você aprende com Tenchu II é que lutar frente-a-frente com um inimigo é um erro, principalmente contra os chefes. Você pode lutar, mas é um ninja e deve usar todos seus truques para acabar com um oponente. Os inimigos usam objetos também. Correr de uma luta não é uma coisa ruim, pois você pode voltar e acabar com o inimigo. A Magic Dust, Shurikens, Calpers são tão úteis contra chefes.

Tenchu II faz com que os jogadores aprendam a usar as técnicas ninja e o sistema de luta fica sendo secundário. E falando de chefes, este jogo tem muito deles. A cada fase tem um chefe e a cada luta ele melhora progressivamente e fica mais perigoso e com novos truques. Os chefes são realmente difíceis e alguns jogadores mais fanáticos podem gostar disso e achar recompensador, mas nem todos os jogadores gostam desta dificuldade. Se você perder para o chefe vai ter que começar a fase de novo, tudo de novo e com menos itens do que tinha. Então ao invés do jogo te ajudar, ele se volta contra você. Mas não tenha dúvidas que vai se tornar um ninja melhor quando tiver acabado o jogo. E como você melhora suas habilidades, conseqüentemente os inimigos ficam

mais espertos. A AI é melhor pois os corpos são percebido pelos inimigos, se algum deles virem um corpo, você perde pontos e muita energia se estiver por perto. Uma maneira boa de evitar que isso aconteça, é pegar os corpos e escondê-los, isso mesmo, segurando R2 e O ao mesmo tempo perto da cabeça do corpo, você pode arrastá-lo para cantos escuros. Gostaríamos que esta nova habilidade fosse boa quanto parece. Não podemos contar quantas vezes matamos um guarda e quando fomos arrastar o seu corpo outro guarda nos via lá parado como um idiota. O time de produção fez este elemento para aumentar a dificuldade, mas ele não foi bem colocado e como nadar não deveria estar no jogo.

OS GRÁFICOS

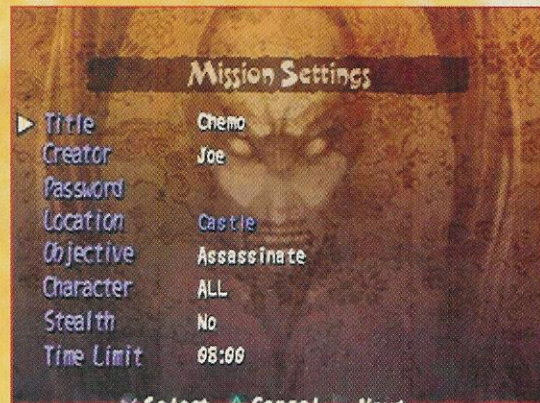
Com Tenchu é tudo sobre andar escondido e nunca ser percebido. Vários ângulos de câmera são usados para cada morte que fizer e as cenas durante o jogo mostram muito sangue nestas ações e foi muito bom ver isso. O que devemos dizer é que achamos legal, é que mesmo com este sangue todo, nenhum pingo espirra no ninja. As fases são maiores e mais ao ar livre. Bem diferente do primeiro título, onde tudo era escuro e de algum modo escondia as limitações do Playstation. Com Tenchu II as limitações aparecem mais. Você simplesmente não consegue deixar de ver as limitações poligonais sem falar na distância que eles aparecem. Então nas fases abertas, enquanto você pode ver mais longe do que o primeiro, você percebe que não dá para ver tão longe. E o pior é que estas limitações, estragam um pouco o jogo, pois de vez em quando você não pode ver até um certo ponto e não sabe se é seguro ou não.

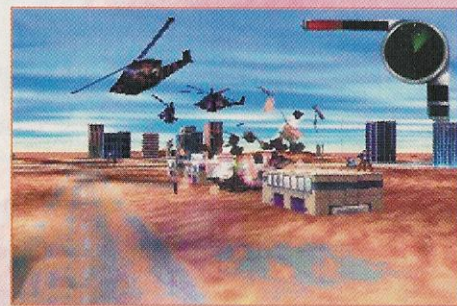
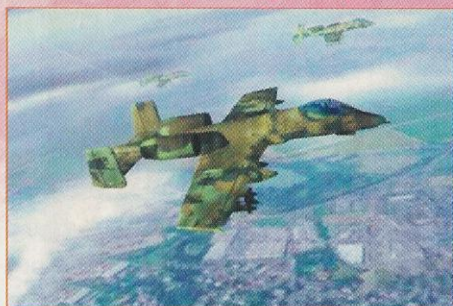
Como era o caso do primeiro jogo, os modelos dos personagens são excelentes, detalhados e bem representados em suas roupas tradicionais. Talvez os ambientes pareçam um pouco rudes perto dos personagens. Mas para ser honesto, já estamos na próxima geração de jogos como de DC e PS2 e o Playstation pareceu bem fraco. Os efeitos de fogo são patéticos, os sprites eram terríveis fazendo com que o jogo pareça inacabado e frágil. Neste ponto da vida do PS2 deveríamos ver algo que parecesse melhor do que Tenchu II.

O SOM

Muitos dos mesmos efeitos sonoros do primeiro jogo estão aqui e a maioria que vai ouvir são gerados do medidor de KI. Você vai ouvir poucos sons no jogo, Tenchu II é um jogo calmo e quieto e é bom deste modo. Todas as músicas são tradicionais japonesas. A música do primeiro jogo era calma, lenta e de algum modo assustadora. Estava perfeita, ficaríamos felizes se a Activision continuasse com a mesma música. Mas ao invés disso, o time trouxe músicas mais tradicionais e algumas são um pouco altas e óbvias. As músicas do primeiro jogo eram muito mais dramáticas e davam muito mais clima para o jogo. Mas esta música nova não causa tanto impacto no jogo, mas ela não é ruim apenas gostamos mais da música do primeiro jogo.

FINALIZANDO

Tenchu foi um clássico e Tenchu II continua com a tradição deste clássico. Nós não sabíamos o que esperar do jogo há três meses atrás, pois diziam que ele teria mais do que o primeiro jogo tinha. E estávamos ansiosos e preocupados. E para a nossa felicidade este jogo era tudo o que pedíamos. Sim, há algumas limitações do PS, mas nada disso escondeu a grande jogabilidade. É um jogo difícil que exige que você tenha uma pontuação perfeita. Adoramos jogos difíceis e o melhor é que Tenchu II o recompensa pelo seu trabalho difícil. Se apenas a adição do nado fosse um pouco melhorada e se pegar o corpo e escondê-lo fosse fácil também o jogo seria perfeito. Certamente a mudança de todas as fases escuras do jogo por mais claras são uma boa adição para o jogo (mesmo com suas limitações mais aparentes). Algumas fases também são muito bem feitas como a Demon Mountain. E para o editor de fase, bem, é legal e funciona bem. É difícil no começo saber como usá-lo, mas logo que praticar um pouco, vai saber jogar muito bem. Você realmente vai ver o quão bom Tenchu II é.

IRON SOLDIER 3

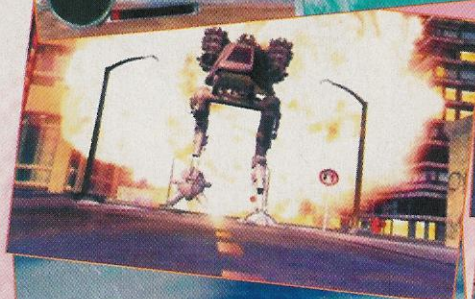
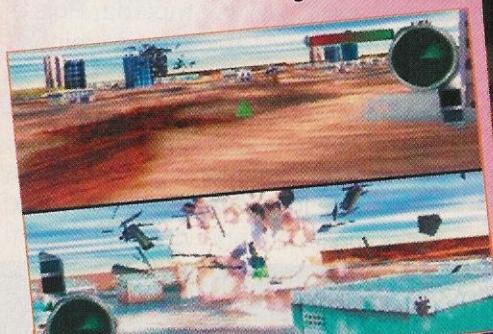
ÀS VEZES TUDO O QUE VOCÊ REALMENTE NECESSITA É DE MUITA DESTRUIÇÃO, AÇÃO E MUITA DIVERSÃO

Os simuladores de robô para o PS sempre foram dominados pela série Armored Core da From Software, o que é um pouco estranho pois esta série é bem diferente dos outros simuladores. No PC estes simuladores aparecem como um jogo de tiro em primeira pessoa mais devagar como MechWarrior. Mas o rei de todos estes jogos no entanto, é Gun Griffon da Game Arts o qual combina controles de simulador com o jogo de tiro em primeira pessoa. Iron Soldier 3 não se compara a este clássico do Saturn, mas tem um pouco de seu sentimento. IS3 tem bastante armas e é muito divertido de se jogar.

Os gráficos de IS3 são fiéis às suas raízes no Jaguar. Isso é um elogio. Uma das duas qualidades boas dos primeiros jogos eram a destruição do ambiente, se ficasse preso em algum lugar era só explodir tudo em sua volta e as animações, que eram boas. A engine de IS3 é muito parecida, assim como as construções. Pedaços enormes caem no chão, luzes se acendem quando algo explode e tudo em alta qualidade, o que se encaixa muito bem para este tipo de jogo. O update moderno do game também resultou em texturas mais detalhadas, assim como uma framerate melhorado.

O jogo não tem nada de especial para falar a verdade, mas todos os seus gráficos e animações fazem seus trabalhos. Alguns inimigos são muito bem feitos, pequenos helicópteros e muitos aviões que atacam de uma vez. Buracos de bala e marcas de queimado no ambiente também são um belo toque para o jogo e quase sempre o clima muda adicionando bastante para o jogo. Os controles são simples e eficazes: ande, mire e atire, ou pule se o seu mech puder. Você pode usar o direcional analógico e usar a mira, mas isso é um pouco ruim. O D-Pad funciona muito melhor, permitindo que você

mire em seus alvos com mais precisão. Os seus mechs podem andar para frente e para trás e cada um tem seus atributos diferentes, os mechs mais rápidos saem mais depressa dos campos de batalhas, enquanto os mais pesados parecem uma lesma (Nota: Você pode olhar para baixo para ver seus pés se movendo o que achamos um belo toque). A lista de desejos ainda tem alguns itens. Por exemplo nós ainda gostaríamos que desse para virar o tronco, para facilitar ainda mais. Gun Griffon permitia que você andasse por todo o campo de batalha enquanto Mechwarrior permitia que você andasse em volta do alvo atirando nele. Deste modo você fica sendo um alvo fácil, principalmente para os foguetes dos inimigos (e como você não pode atirar nos foguetes, você quase sempre é atingido). E é difícil acabar com os inimigos enquanto faz uma curva. Mas o jogo não fica muito difícil deste modo. Se aprender a acelerar e reduzir rapidamente, você vai se virar muito bem no jogo. Preste atenção no seu radar, aprenda a se virar com agilidade e logo vai se tornar uma máquina de destruição, ainda mais se pegar armas mais potentes. Você começa com armas chatas como rifles e pistolas, mas logo você pega algo mais letal como metralhadoras e lançadores de foguetes e até a cerra elétrica. Não ria, a cerra elétrica acaba rapidamente com os inimigos.

Finalizando

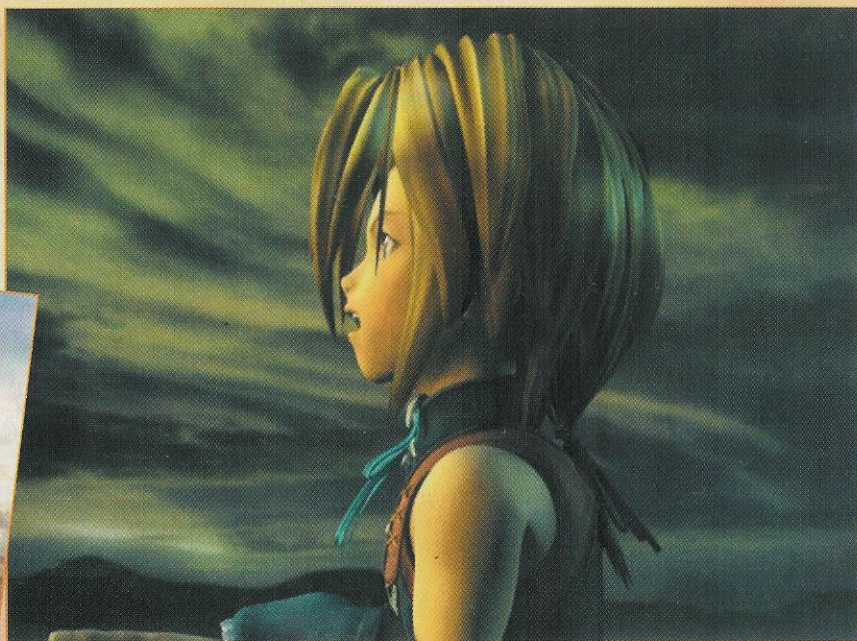
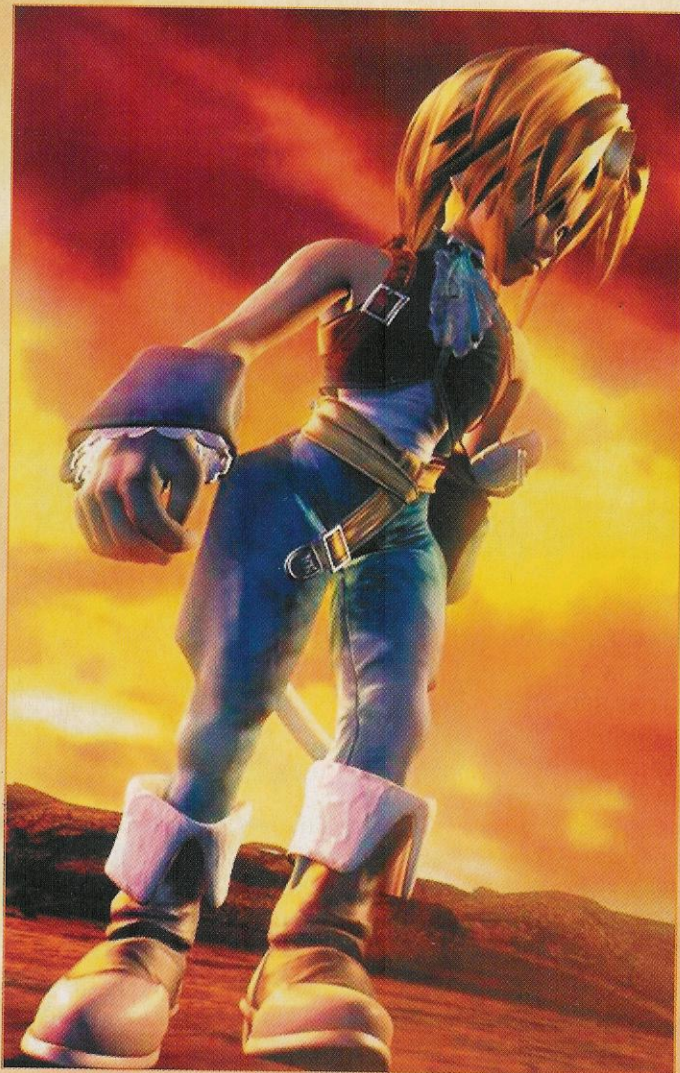
IS3 veio do nada e se tornou um jogo bom. Há 25 missões, muitas armas e mechs diferentes em vários terrenos, além de seqüências em FMV e clips a cada batalha que vence ou perde. O modo de múltiplos jogadores é ruim. O framerate permanece bom, mas como o jogo é bem lento você vai acabar preferindo jogar sozinho. Iron Soldier 3 não parece ser algo que todos irão gostar mas ele agradará a muitas pessoas.

FINAL FANTASY IX

O JOGO QUE TRÁZ A SÉRIE DE VOLTA AS SUAS RAÍZES

A mídia dos jogos, se refere ao mais novo Final Fantasy, como o jogo que traz a série de volta as suas raízes. Mas não devemos entender errado, as "raízes" que é mencionada é apenas o design dos personagens, uma história épica, mas o jogo tem um sistema novo. Elementos como barcos voadores e magos com chapéis amarelos foram apenas símbolos superficiais. O verdadeiro elemento que traz realmente o jogo para as suas raízes são as histórias emocionais do produtor Hironobu Sakagushi da humanidade enfrentando um adversário. E também não é para dizer que a série voltou para o velho estilo de arte sem algum motivo.

UMA PEQUENA INTRODUÇÃO NA HISTÓRIA

A nossa história começa no continente Mist no reino de Alexandria. Puckish Zidane, um membro de um grupo de ladrões de Tantalus, está vendo o plano do grupo de capturar a princesa no festival que está para chegar. Enquanto isso o jovem mago negro Vivi queria ver uma peça popular, mas o seu bilhete era falso. Com a ajuda de um rato de rua chamado Pack, ele entra no show. Durante a performance, Zidane e seus amigos tentam pegar Garnet e o seu cavaleiro real Adelbert Steiner faz o possível para impedir, mas em vão. Garnet quer ser raptada. Pois a sua mãe estava atacando os reinos vizinhos com o seu exército de magos negros. Talvez a resposta que Garnet procura está fora das paredes de Alexandria.

Este jogo é mais voltado para

a história do que os outros da série e a trama sempre focaliza em personagens diferentes. Um momento muito legal no disco dois é quando dois grupos tentam escapar de uma situação crítica. O game muda entre as duas equipes aumentando a tensão e aumenta o trabalho em equipe. Final Fantasy IX tem uma história muito completa que permite que você conheça a fundo cada personagem. Enquanto o estilo de arte voltou a ser como dos primeiros jogos da série, a história continua profunda como os jogos mais recentes. Raiva, amor, ódio, inveja: todas estas emoções passam pelos personagens enquanto eles procuram pelas respostas das perguntas que rodeiam suas vidas. Não importa a aparência de seus personagens, todos eles têm sentimentos e motivações. Uma adição muito bem vinda é o humor. Mais do que os outros jogos, Final Fantasy IX terá muitos momentos que irão tirar gargalhadas de você. Os diálogos e situações são incríveis; o jeito mulherengo de Zidane, Garnet tentando se aproximar de seus amigos, a procura por uma comida deliciosa de Quina Quen e etc. E até mesmo quando não está tentando fazer você rir, o jogo é mais voltado para a alegria. Ao invés de impressionar os jogadores, FF IX parece querer satisfazê-los.

A JOGABILIDADE

A jogabilidade foi mexida e resultou em um dos sistemas mais balanceados. Cada personagem que se une a sua equipe tem uma classe e com habilidades únicas. Zidane é um ladrão, Garnet é maga e evocadora, Vivi é um mago negro, Steiner é um cavaleiro, Freija é um dragão, Quina aprende a magia azul (técnicas dos inimigos) quando os come, Eiko é um mago branco e evocador e Salamander usa técnicas de arremesso nos oponentes. Os jogadores expandem as habilidades dos personagens, equipando objetos, armas, armaduras, elmos, todos tem habilidades. Personagens diferentes tiram habilidades diferentes dos mesmos itens. Você recebe nas batalhas tanto experiência quando AP (ability points). Se conseguir AP o suficiente enquanto está com um item equipado e você fica master naquela habilidade. E os personagens podem usar aquela habilidade mesmo quando os itens forem removidos. Algumas habilidades como magias e técnicas especiais podem ser usadas com o MP. Outras mais passivas como recuperar a energia lentamente, contra-atacar são utilizadas de forma não ativa, ou seja, elas são usadas automaticamente. O sistema de

habilidade de itens faz uma balança muito boa entre as habilidades dos personagens e configurações do jogador. Mesmo não sendo tão complexo quanto os sistemas de Materia ou Junction dos últimos FFs, o sistema do novo Final Fantasy promete agradar tanto aqueles que gostam de configurar seus personagens, quanto aqueles que gostam de tudo pronto.

O SISTEMA DE BATALHAS

O sistema de batalhas permite agora 4 personagens. Uma equipe maior permite uma variedade também maior e batalhas mais intensas. E como você pode configurar todos os personagens, você vai ter que dar a balança para cada grupo que formar. Os Limit Breaks voltam como Trance System. Enquanto os personagens recebem danos, o medidor de trance aumenta e logo que chega ao máximo o personagem fica em transe. Os personagens em transe ficam brilhando e podem usar habilidades mais poderosas. A marca registrada da série de evocar monstros, voltou, agora é chamada de "Acred Beasts" Eles aparecem com toda a glória e exagero dos outros jogos, e causam a mesma destruição de antes. O jogo também tem mais minigames. Todos do mundo parecem jogar QuadMist, uma versão melhorada do jogo de cartas de Final Fantasy VIII. Os personagens do jogo também podem abandonar a missão principal e dar a volta no mundo para procurar coisas para fazer.

OS GRÁFICOS

Graficamente o jogo é um pouco melhor do que seu antecessor. Os cenários são ricos brilhantes e muito bem feitos. Muitos têm pequenos clips de FMV e animações, aumentando os detalhes do visual. O modelo dos personagens são um pouco menos detalhados do que em Chrono Cross. As seqüências de FMV são muito detalhadas mas não são mais tão reais. A Square já vem trazendo o PS para seus limites nos últimos tempos, então é difícil ver muitas melhorias aqui. Mesmo assim, Final Fantasy IX é um dos jogos mais belos para o PS. Infelizmente, FF IX não consegue ter um áudio muito bom. Como em FF VII e FFVIII as músicas são em 16-bit, mas como os outros produtos da Square têm um áudio de qualidade como Chrono Cross, Xenogears e Final Fantasy tactis, não há desculpas para o áudio do jogo. Algumas músicas são boas, mas a maioria não têm inspiração e são fracas. Alguns efeitos sonoros são de qualidade, mas outros parecem terem sido tirados dos primeiros jogos da série. Depois de você jogar por quatro discos do jogo, a razão da Square voltar as origens gráficas fica simples: nostalgia. Quase todos os elementos do jogo parecem ter sido feitos para causar um efeito nostálgico para o jogador. Final Fantasy IX é um presente muito bom da Square para seus fãs. Mas o sabor de nostalgia não esconde o sinal de o fim de uma era. Em algumas vezes o jogo parece até um RPG sobre a série Final Fantasy. Houve rumores de que o jogo seria lançado como Gaidem (uma história secundária). Final Fantasy IX vai ser amado por todos os jogadores que adoravam os FFs do passado, mas FF IX não está tentando revolucionar o mundo dos jogos ele está apenas tentando ganhar o seu coração.

ESCALANET
Complete já sua coleção.
COMPRAS
CD-ROMS
CURSOS
SITE
EDITORA ESCALA. PENSANDO EM VOCÊ.
Seu site de compras e informações.
www.escala.com.br

PRÓDICAS

NINTENDO 64

POKÉMOM STADIUM

Cores diferentes para os Pokémons

A cor dos Pokémons pode ficar diferente dependendo da versão do jogo do Game Boy que você tem e importou para o N64. A cor deles também está relacionada com o nome de seu Pokémon. Há alguns nomes que mudam as cores dos Pokémons, aqui vão alguns deles:
Use letras minúsculas (como: poliwhril)
Mude as sílabas (como: DrillBee)
Abrevie os nomes (como: Pika)

Lute com Mewtwo

Para habilitar uma luta de 6-1 com Mewtwo, vença o Gym Leader Castle e pegue troféus em 10 torneios no modo Stadium. Logo que vencer Mewtwo vai habilitar um novo modo de jogo.

Stickers de bônus

Logo que vencer o modo R-1 e R-2 (incluindo Mewtwo), você recebe várias imagens que pode ver no Gallery Mode. Quando entrar neste modo segure L + R e vai receber novos desenhos.

Velocidade aumentada

Há dois modos que permitem que você jogue a versão de Pokémon Blue, Red e Yellow do Game Boy só que mais rápido.

Modo Doduo: Vença a Poké Cup. Logo que vencer vai receber este modo que duplica a velocidade do jogo do Game Boy.
Modo Dodrio: Neste modo você joga o game do game Boy em alta velocidade, para conseguir isso, você deve vencer a prime Cup (após ter vencido a Poké Cup.) Você pode mudar entre as duas velocidades apertando C-▶.

Pegue Amnesia Psyduck

Para pegar a técnica Amnesia demora um pouco, mas vale a pena. Você deve registrar todos os 151 Pokémons no hall of Fame. Logo que conseguir esta façanha, vai receber um Psyduck de graça com a técnica citada acima.

Pegue o Pikachu surfando

Para conseguir está técnica primeiro você deve habilitar o modo R-2 e fazer o seguinte:
Entre na divisão Master Ball do R-2 (você deve vencer as três primeiras divisões). Faça um time que tenha Pikachu sem esta técnica. Você deve usar um Pikachu de um jogo do Game Boy. Não registre o seu time! Pegue-o diretamente do cartucho do GB. Agora você deve vencer a Master Ball com três times que tenham um Pikachu. Pikachu deve estar em cada uma das 8 batalhas. Não pode usar continues. Seguindo esteş passos, no final receberá uma foto com Pikachu em cima de uma prancha. Daqui em diante pode usar esta técnica no jogo do GB. E pode acessar o mini-game do surfe no Pokémon Yellow indo na pequena cabana perto da Rota 19.

Kids Club: Super dificuldade do CPU

Para habilitar esta dificuldade, você deve jogar

contra o CPU. Você deve vencer o desafio "Who's the Best"cinco vezes seguidas no Hard. Isso irá abrir a dificuldade Hyper.

Nova tela de título

Vença ambos os modos Gym Leader Castle e Stadium para mudar a tela de título.

Abra o modo R-2

Para conseguir este modo derrote Mewtwo depois de vencer os modos Stadium e Gym Leader Castle. Depois dos créditos vai receber este novo modo e pode mudar entre os modos apertando C-▶.

Alugue Mew

Para poder pegá-lo, habilite o modo R-2 e agora poderá alugar Mew no prime Cup.

Pikachu falante

Para um Pikachu falante, deve pegar um Pikachu da versão Yellow, os outros são silenciosos.

Vença Pokémons de bônus

A cada vez que vence o modo Gym Leader Castle, você recebe um dos 8 Pokémons semi raros. Você os recebe aleatoriamente, o que significa que vai ter que tentar muitas vezes para conseguir o Pokémon correto.

Estes são os Pokémons que pode receber:

#001 Bulbasaur
#004 Charmander
#007 Squirtle
#106 Hitmonlee
#107 Hitmonchan
#133 Eevee
#138 Omanyte
#140 Kabuto

NINTENDO 64

KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

Sound test

Complete o jogo para habilitar esta opção.

Modos bônus

Pegue todos os cristais no jogo para habilitar o Boss Battle e Movie Viewer.

Mini-games mais difíceis

Complete os mini-games no fácil para habilitar o modo normal, termine este modo para habilitar o modo Hard, faça o mesmo para habilitar o modo Intense.

Vidas infinitas

Para conseguir uma vida extra, pegue a estrela do começo. Aperte select e coloque no Try Again. Volte para a mesma fase e faça de novo. Repita este processo o quanto for necessário.

Estratégia dos chefes

Chefe Pop Star
Melhor Arma: Flame Sword (Cutter, Flame). Use esta espada para destruir as árvores pequenas, depois acerte os espinhos que saem do chão.
Chefe Rock Star
Melhor arma: Nenhuma. Quando chegar lá em cima sugue os objetos de átomo e jogue nos cubos.
Chefe Aqua Star
Melhor arma: Flame Sword (Cutter, Flame). Quando o tubarão estiver na sua frente, atire a espada nele. Depois que ele desmaiar acerte-o novamente.
Chefe Neo Star
Melhor arma: Qualquer coisa que seja arremessável. Quando a lava sair do chão acerte ela. Ele irá desmaiar e te perseguir. Quando ele não está fazendo nada, pule e jogue qualquer coisa em sua boca.
Chefe Shiver Star
Melhor arma: Qualquer coisa. Quando puder acertar as mãos dele faça isso. Ele vai se tornar um avião, acabe com ele.
Chefe Ripple Star
Melhor arma: Aleatória. Quando ele se transformar em algo, acerte ele com isso. Por exemplo, quando ele se tornar relâmpago, acerte-o com relâmpago.

Movimentos

Fire: Fire ball
Fire + Stone: Rock shooter
Fire + Ice: Ice e fire blower
Fire + Needle: Bow e arrow com fire arrow
Fire + Bomb: Fireworks
Fire + Spark: Solar powered fire
Fire + Cutter: Fire sword
Fire + Fire: Fire bird
Stone: Rock
Stone + Ice: Skating soap
Stone + Needle: Drill
Stone + Bomb: Dynamite
Stone + Spark: Corda elétrica grudada em uma pedra
Stone + Cutter: Stone cutter
Stone + Stone: Big rock
Ice: Ice blower
Ice + Needle: Snow flake
Ice + Bomb: Snowman bomb
Ice + Spark: Refrigerator (A comida dá energia)
Ice + Cutter: Skate
Ice + Ice: Snowball
Bomb: Bomb
Needle + Bomb: Spikey bomb
Needle + Spark: Thunderbolt
Needle + Cutter: Bite (comercial)
Needle + Needle: Spikey gadgets
Needle: Spike ball
Bomb + Spark: Light bulb
Bomb + Cutter: Bomba que gruda nos oponentes
Bomb + Bomb: Missile launcher
Spark: Electric shock
Spark + Cutter: Espada dupla elétrica
Spark + Spark: Electric ball
Cutter: Boomerang
Cutter + Cutter: Boomerang com lâminas

Passe pelas paredes
Há várias paredes que devem ser quebradas com habilidades específicas. A habilidade depende da cor da parede:
Marrom Claro: Spike
Marrom: Rock
Vermelho: Fire
Verde: Cutter
Negro: Bomb
Azul: Ice

Star Piece ou Treat Extra
Volte para o começo de quase todas as fases para pegar isto.

Cartas fáceis de informação dos inimigos
Pegue o poder Firework (Bomb + Fire) e vá para a primeira fase. Aperte B quando encontrar um inimigo. No jogo de bônus tente pegar o quadrado laranja com uma "?".

Derrote um inimigo sem usar um poder
Fique em baixo de um inimigo que quer derrotar. Pule em baixo deles duas vezes para acabar com eles.

DREAMCAST

MAG FORCE RACING

Todas as pistas e Tripods
No menu principal, coloque o cursor sobre a opção Tripod Select e depois segure X + Y e aperte ↑, ←, ↓, →, →, ↑, ↓, →.

Todos os power-ups são mísseis triplos
Coloque "MISSI" como um código

Todos os power-ups são turbo rams
Coloque "TURBO" como um código.

Ram piloto automático turbo
Coloque "AUTOM" como um código.

Tripods Invisíveis
Coloque "GHOST" como um código.

Bônus Tripods controlados pelo CPU
Coloque "HUND".

Efeitos sonoros alternativos
Coloque "RETRO".

DREAMCAST

STREET FIGHTER 3: THIRD STRIKE - FIGHT FOR THE FUTURE

Mude as resoluções da tela
No logo da Capcom, segure L+Start para mudar para a baixa resolução. Para voltar a resolução normal segure Start+X.

Jogue com Gill
Complete o jogo e salve. Depois na tela de seleção de personagens coloque o cursor sobre Sean e coloque ↑, ↑.

Roupas alternativas
Complete o modo arcade com qualquer personagem, depois salve o jogo. coloque o cursor sobre qualquer lutador e segure Start e aperte qualquer botão para mudar a cor de sua roupa.

PLAYSTATION

LEGEND OF MANA

Chocobo

Vá para Dominia para uma casa vazia no centro da cidade. Olhe nos saves do Memory Card, coloque o cursor sobre um save do Final Fantasy VIII (se tiver). Agora saia da cidade e pegue um ovo de monstro. Será Chocobo. Eles são muito mais fortes do que o resto dos monstros.

Duelos

Você pode convidar outro jogador para uma luta na Underground Arena em geo. É debaixo do Kristie's Palace. É muito divertido.

Mini game Landbooper

Coloque 9 terras de tal modo que a tela fique cheia delas. Coloque todas na visão e segure L1 por nove segundos para começar este jogo.

Dinheiro rápido

Alguns inimigos deixam itens valiosos. Os dragões no Bone Fortress deixam Dragon Steaks que custam 1000. Tente achar outros monstros que deixam itens valiosos para a venda.

Espada realmente forte

Vá para Domina para a casa vazia no centro da cidade. Veja os saves do Memory Card, e coloque o cursor sobre o ícone de Saga Frontier II (se tiver) e vá para o Bone Fortress e para a Ribcage Hallway. Fale com os esqueletos para lutar com o Deathbringer II. Acabe com ele e pegue a espada mais forte de Saga Frontier II.

Mude o nome dos itens

Clique duas vezes no nome de uma arma ou item e poderá personalizá-la.

Mini game Shadow-Zero

Depois de terminar o The Teardrop Stone vá para o bar em Dominia no Salamander Day. Fale com Shadow-Zero para começar o jogo.

The Fastest Wheel

Vá para a csa vazia no centro de Dominia. Olhe os saves do memory Card e coloque o cursor sobre o ícone de Chocobo Racing (se tiver). Vá para Polpota Harbor e encontre Skippie. Ele irá te dar este bracelete.

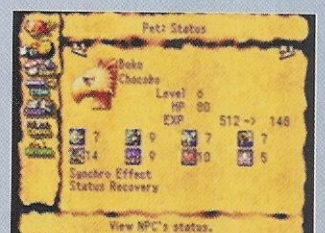
Nota: Você deve ter terminado o Catchin'Lilipeas antes.

Use os personagens de outros jogos salvos

Depois de habilitar geo, você pode ir a Kristies Palace. No porão há uma arena onde você pode colocar seus personagens antigos que estavam gravados. Agora saia da arena e vai poder se divertir com outros personagens.

Traduções do mundo

Na cidade você deve vender lâmpadas para alguém e vai encontrar um Dudbear. Eles falam apenas as seguintes palavras:

Dub: Sim
Dud: Não, adeus
Duba: Você
Duda: Eu
Dubba: Amigos
Buba: Dudbear
Gug: Outras criaturas
Da: Luz ou estrelas
Ba: Noite
Dudda: Lâmpada
Dubababa: Muitas
Du: Pouco
Baba: Musica
Dada: Por favor
Gak: Desprazer
Bub: Não entende

GAMESHARK

PLAYSTATION

TENCHU II: BIRTH OF THE ASSASSINS

(Códigos testados na versão 3.2)

Max Joker Command
D008CC7A ????

Código do Rikimaru Record codes

The Training Course

Grand Master Status
30010074 0006
Kills No Máximo
30010075 00FF
Score No Máximo
80010076 7FFF
Tempo 0:00.0/ Habilita Missão
80010078 EA5F

The Gang of Thieves

Grand Master Status
3001007C 0006
Kills No Máximo
3001007D 00FF
Score No Máximo
8001007E 7FFF
Tempo 0:00.0/Habilita Missão
80010080 EA5F

Treason at Gohde Castle

Grand Master Status
30010084 0006
Kills No Máximo
30010085 00FF
Score No Máximo
80010086 7FFF
Tempo 0:00.0/Habilita Missão
80010088 EA5F

Lord Toda's War Camp

Grand Master Status
3001008C 0006
Kills No Máximo
3001008D 00FF
Score No Máximo
8001008E 7FFF
Tempo 0:00.0/Habilita Missão
80010090 EA5F

Demon Mountain

Grand Master Status
30010094 0006
Kills No Máximo
30010095 00FF
Score No Máximo
80010096 7FFF
Tempo 0:00.0/Habilita Missão
80010098 EA5F

The Secret Harbor

Grand Master Status
3001009C 0006
Kills No Máximo
3001009D 00FF
Score No Máximo
8001009E 7FFF
Tempo 0:00.0/Habilita Missão
800100A0 EA5F

The Temple of Dreams

Grand Master Status
300100A4 0006
Kills No Máximo
300100A5 00FF
Score No Máximo
800100A6 7FFF
Tempo 0:00.0/Habilita Missão
800100A8 EA5F

Ninja Village Under Attack

Grand Master Status
300100AC 0006
Kills No Máximo
300100AD 00FF
Score No Máximo
800100AE 7FFF
Tempo 0:00.0/Habilita Missão
800100B0 EA5F

In Pursuit of Tatsumaru

Grand Master Status
300100B4 0006
Kills No Máximo
300100B5 00FF
Score No Máximo
800100B6 7FFF
Tempo 0:00.0/Habilita Missão
800100B8 EA5F

The Kansen Caverns

Grand Master Status
300100BC 0006
Kills No Máximo
300100BD 00FF
Score No Máximo
800100BE 7FFF
Tempo 0:00.0/Habilita Missão
800100C0 EA5F

The Sea Battle

Grand Master Status
300100C4 0006
Kills No Máximo
300100C5 00FF
Score No Máximo
800100C6 7FFF
Tempo 0:00.0/Habilita Missão
800100C8 EA5F

Tenha todos os Itens
(GS 2.2 Ou maior!)
50001401 0000
30010019 0063

Código de Ayame Record codes

The Training Course

Status de Grand Master
300100CC 0006
Kills No Máximo
300100CD 00FF
Score No Máximo
800100CE 7FFF
Tempo 0:00.0/Habilita Missão
800100D0 EA5F

The Mountain Bandits

Status de Grand Master
300100D4 0006
Kills No Máximo
300100D5 00FF
Score No Máximo
800100D6 7FFF

Tempo 0:00.0/Habilita Missão
800100D8 EA5F
Lady Kei in Danger
Status de Grand Master
300100DC 0006
Kills No Máximo
300100DD 00FF
Score No Máximo
800100DE 7FFF
Tempo 0:00.0/Habilita Missão
800100E0 EA5F
To Save a Princess
Status de Grand Master
300100E4 0006
Kills No Máximo
300100E5 00FF
Score No Máximo
800100E6 7FFF
Tempo 0:00.0/Habilita Missão
800100E8 EA5F
Kuban Island
Status de Grand Master
300100EC 0006
Kills No Máximo
300100ED 00FF
Score No Máximo
800100EE 7FFF
Tempo 0:00.0/Habilita Missão
800100F0 EA5F
The Island Fort
Status de Grand Master
300100F4 0006
Kills No Máximo
300100F5 00FF
Score No Máximo
800100F6 7FFF
Tempo 0:00.0/Habilita Missão
800100F8 EA5F
The Quarantine Village
Status de Grand Master
300100FC 0006
Kills No Máximo
300100FD 00FF
Score No Máximo
800100FE 7FFF
Tempo 0:00.0/Habilita Missão
80010100 EA5F
Cherry Tree Hill
Status de Grand Master
30010104 0006
Kills No Máximo
30010105 00FF
Score No Máximo
80010106 7FFF
Tempo 0:00.0/Habilita Missão
80010108 EA5F
In Pursuit of Tatsumaru
Status de Grand Master
3001010C 0006
Kills No Máximo
3001010D 00FF
Score No Máximo
8001010E 7FFF
Tempo 0:00.0/Habilita Missão
80010110 EA5F
The Kansen Caverns
Status de Grand Master
30010114 0006
Kills No Máximo
30010115 00FF
Score No Máximo
80010116 7FFF
Tempo 0:00.0/Habilita Missão
80010118 EA5F
The Fire Demon
Status de Grand Master
3001011C 0006
Kills No Máximo
3001011D 00FF
Score No Máximo
8001011E 7FFF
Tempo 0:00.0/Habilita Missão
80010120 EA5F
Tenha todos os Itens
(GS 2.2 ou maior)
50001401 0000
30010037 0063

Códigos para ambos os personagens

Códigos de Modificador de Itens

Slot 1 D00856E2 0100
801FFDB8 00??
Slot 2 D00856E2 0100
801FFDBC 00??
Slot 3 D00856E2 0100
801FFDC0 00??
Slot 4 D00856E2 0100
801FFDC4 00??
Slot 5 D00856E2 0100

801FFDC8 00??
Slot 6 D00856E2 0100
801FFDCC 00??

Códigos de Itens no Máximo

Slot 1 D00856E2 0100
801FFDBA 0063
Slot 2 D00856E2 0100
801FFDBE 0063
Slot 3 D00856E2 0100
801FFDC2 0063
Slot 4 D00856E2 0100
801FFDC6 0063
Slot 5 D00856E2 0100
801FFDCA 0063
Slot 6 D00856E2 0100

801FFDCE 0063

Itens infinitos

D01FFE40 000B
801FFE40 000C

Energia Infinita

D00104B0 0001
8013F010 0064

Todos os Itens

[(Dentro das batalhas) -GS 2.2 Ou superior]

D00104B0 0001
50001401 0000
3013F159 0063

Quantidade de dígitos que acompanham o código Modificador de Itens

00 - Grappling Hook
01 - Healing Potion
02 - Poison Antidote
03 - Air Bottle
04 - Shuriken
05 - Caltrops
06 - Grenade
07 - Mine
08 - Blow Gun
09 - Exploding Arrow
0A - Smoke Bomb
0B - Poison Rice
0C - Colored Rice
0D - Ninja Camouflage
0E - Blinding Dust
0F - FishBone Item??
10 - Leaves of Stealth
11 - Dragon's Breath
12 - Sleeping Gas
13 - Ninja Armor
14 - Ninja Rebirth

PLAYSTATION

SPIN JAM

(Códigos testados na versão 3.2)

Max Reverse Joker Comman

D008D3C2 ????

Max Reverse Joker Comma P2

D008D3C6 ????

Creditos Infinitos

8007307E 040B

Score no máximo

800A78B4 967F
800A78B6 0098

Modificador de Score

800A78B4 ????

Habilita todos os Levels

(GS 2.2 Ou superior!)

50000802 0000
8005F110 0101

Habilita todos os levels

8005F110 0101
8005F112 0101
8005F114 0101
8005F116 0101
8005F118 0101
8005F11A 0101
8005F11C 0101
8005F11E 0101

Começa no último level (Arcade)

D0073240 0000
80073240 0063

Baby Bot-Gallery Completado

8006B3FA 0A04

Lemon-Gallery Completado

8006B412 0A04

Nips-Gallery completado

8006B41E 0A04

Booger-Gallery completado

8006B42A 0A04

Gilly-Gallery completado

8006B436 0A04

Poppy-Gallery completado

8006B442 0A04

Wigsey-Gallery completado

8006B44E 0A04

Aqualad-Gallery completado

8006B45A 0A04

Habilita todas as Galleries

(GS 2.2 ou maior)

50000B0C 0000
8006B3EE 0A04

PLAYSTATION

GEKIDO-URBAN FIGHTERS

(Códigos testados na versão 3.2)

Para o tempo
D001DB90 6AE6
8001DB92 2400

P1 recarrega energia
(aperte R1)
D00AED32 F7FF
800BE146 0906

P1 Wipeout no máximo
800CE486 03E8

P1 rage no máximo
800CE482 0BFF

P1 Score no máximo
800B6D64 E0FF
800B6D66 05F5

P1 vidas infinitas
800BE164 0003

P2 recarrega energia
(aperte R1)
D00B6C74 F7FF
800BE2E6 0906

P2 Rage no máximo
800CE5D2 0FFF

P2 Wipeout no máximo
800CE5D6 03E8

P2 Score no máximo
800B6D68 E0FF
800B6D6A 05F5

P2 vidas infinitas
800BE304 0003

Habilitar personagens
800B7170 FFFF

Habilita todas as arenas
800B717C FFFF

Habilita Shadow Fighter
800B7220 0001

Habilita Team Battle
800B722C 0001

Habilita Survival
800B7238 0001

Habilita Street Gang Battle
800B7244 0001

Continues infinito
800B6D5A 0003

P3 recarrega energia
(aperte R1)
D00BEBB6 F7FF
800BE486 0906

P3 Wipeout no máximo
800CE726 03E8

P3 Rage no máximo
800CE722 0FFF

P4 Recarrega energia
(aperte R1)
D00C6AF8 F7FF
800BE626 0906

P4 Wipeout no máximo
800CE876 03E8

P4 Rage no máximo
800CE872 0FFF

Habilita o modo SD
300B731E 0001

Habilita o modo Skeleton
300B732A 0001

NINTENDO 64

F1 WORLD GRAND PRIX

(Códigos testados na versão 3.30)

Activator 1 P1
D0043C74 00??

Activator 2 P1
D0043C75 00??

Dual Activator P1
D1043C74 00??

Activator 1 P2
D0043C7C 00??

Activator 2 P2
D0043C7D 00??

Dual Activator P2
D1043C7C 00??

Modificador de volta [Nota1]
81307820 00??

Sempre em primeiro (Falso)
8013A3EB 0001

Modificador de combustível
81134D1C ????
81134D38 ????

Modificador de Pneu
81134D2E 00??
81134D4A 00??

Modificador de F-Wing
81134D22 00??
81134D3E 00??

Modificador de R-Wing
81134D26 00??
81134D42 00??

Modificador de March Gear
81134D2A 00??
81134D46 00??

Modificador de manuseio
81134D36 00??
81134D52 00??

Tenha o Gold Driver na opção Change Driver
8103EBB0 5059
8103EBB2 5249
8103EBB4 5445

Tenha o Silver Driver na tela Change Driver
8103EBB0 4348
8103EBB2 524F
8103EBB4 4D45

Ativa o Cheat Modifier
8103EF38 ????

Códigos do modificador de pontos do Championship
D. Hill
8003ED87 00??
P. Diniz
8003ED89 00??
D. Museum
8003ED8B 00??
H. Frentzen
8003ED8D 00??
M. Schumacher
8003ED8F 00??
E. Irvine
8003ED91 00??
J. Alesi
8003ED93 00??
G. Berger
8003ED95 00??
M. Hakkinen
8003ED97 00??
D. Coulthard
8003ED99 00??
R. Schumacher
8003ED9B 00??
G. Fisichella
8003ED9D 00??
O. Panis
8003ED9F 00??
S. Nakano
8003EDA1 00??
J. Herbert
8003EDA3 00??
N. Larini
8003EDA5 00??
J. Verstappen
8003EDA7 00??
M. Salo
8003EDA9 00??
U. Katayama
8003EDAB 00??
J. Trulli
8003EDAD 00??
R. Barrichello
8003EDAF 00??
J. Magnussen
8003EDB1 00??

Quantidade de dígitos que acompanham o código de ativar o Cheat Modifier
0100 - Creditos
0200 - Galleries
0400 - Tenha o Special do personagem no modo Challenge no File 4.
8000 - Pista de bonus que é em um vulcão no Hawaii.
8700 - Todas as de cima

Quantidade de dígitos que acompanham o modificador de voltas
00 - Volta 0
01 - Volta 1
02 - Volta 2
03 - Volta 3
04 - Volta 4
05 - Volta 5
06 - Volta 6

07 - Volta 7
08 - Volta 8

Quantidade de dígitos que acompanham o código modificador de combustível
40A0 - 5-Fuel voltas 0
4120 - 10-Fuel voltas 0
4170 - 15-Fuel voltas 0
41A0 - 20-Fuel voltas 0
41C8 - 25-Fuel voltas 1
41F0 - 30-Fuel voltas 1
420C - 35-Fuel voltas 2
4220 - 40-Fuel voltas 2
4234 - 45-Fuel voltas 3
4248 - 50-Fuel voltas 3
425C - 55-Fuel voltas 4
4270 - 60-Fuel voltas 4
4282 - 65-Fuel voltas 5
428C - 70-Fuel voltas 5
4296 - 75-Fuel voltas 6
42A0 - 80-Fuel voltas 6
42AA - 85-Fuel voltas 7
42D4 - 90-Fuel voltas 7
42BE - 95-Fuel voltas 7
42C8 - 100-Fuel voltas 8

Quantidades de dígitos que acompanham o código modificador de Pneus
00 - SS-Soft Slick
01 - HS-Hard Slick
02 - IR-Intermed Rain
03 - SR-Soft Rain
04 - HR-Soft Heavy Rain

Quantidade de dígitos que acompanham o código Modificador de F-Wing
00 - 10-F-Wing Angle 10
01 - 15-F-Wing Angle 15
02 - 20-F-Wing Angle 20
03 - 25-F-Wing Angle 25
04 - 30-F-Wing Angle 30
05 - 35-F-Wing Angle 35
06 - 40-F-Wing Angle 40

Quantidade de dígitos que acompanham o código modificador de R-Wing

00 - 10-R-Wing Angle 10
01 - 15-R-Wing Angle 15
02 - 20-R-Wing Angle 20
03 - 25-R-Wing Angle 25
04 - 30-R-Wing Angle 30
05 - 35-R-Wing Angle 35
06 - 40-R-Wing Angle 40

Quantidade de dígityos que acompanham o código modificador de March Gear
00 - LO-Gear Low
01 - SL-Gear Semi-Low
02 - MD-Gear Medium
03 - SH-Gear Semi-Hi
04 - HI-Gear High

Quantidade de dígitos que acompanham o código modificador de suspensão
00 - SF-Susp Soft
01 - MS-Susp Med-Soft
02 - NR-Susp Normal
03 - MH-Susp Med-Hard
04 - HD-Susp Hard

Quantidade de dígitos que acompanham o código modificador de manuseio
00 - 14-Steering 14 Deg
01 - 16-Steering 16 Deg
02 - 18-Steering 18 Deg
03 - 20-Steering 20 Deg
04 - 22-Steering 22 Deg
05 - 24-Steering 24 Deg
06 - 26-Steering 26 Deg
07 - 28-Steering 28 Deg

Nota 1: não dá o primeiro lugar para você.

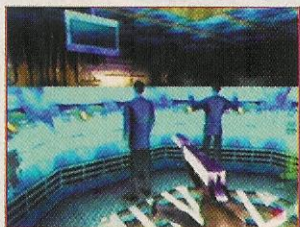
INTRODUÇÃO

Você confere agora a terceira parte e última de nossa super completa estratégia do mais novo game da RARE, Perfect Dark. Divirta-se!

MISSÃO 6.1

Pelagic II: Exploration
Começa com:
X-ray Scan
N-Bomb
Laptop Gun
Falcon 2 (silenciada)
Pegue estas armas:
Shield
CMP150
DY 357 Magnum

1. Desative a primary power source

Esta é outra missão onde você deve ser silencioso. Mova-se silenciosamente para acabar com a primeira quantidade de guardas. Há alarmes em todos os lugares da nave e se um for acionado, um monte de guardas virão para te parar. Pare em frente da primeira porta e elimine o homem através do vidro. Siga os corredores até chegar ao primeiro alarme (umn botão negro no painel de controle). Mate o guarda que vai correr até ele. Quando for para a próxima área acabe com os guardas atrás das portas de vidro. No salão principal há uma porta azul. Vá para esta sala de energia. A esquerda da porta há uma câmera de segurança. Destrua-a e desça as escadas, há outra câmera de segurança embaixo da escada e alguns guardas que devem serem mortos. Quando tudo estiver feito, suba as escadas para o conteúdo do reator. Mude para o Raio-X para ver quais botões precisam ser acionados. Aperte os verdes. Desça as escadas novamente, acione a alavanca perto do fim do telescópio para desligar a energia, completando o objetivo 1.

2. Desative GPS e o auto-pilot (piloto automatico)

Saia da sala de energia, seguindo pela porta azul à esquerda. Suba as escadas aqui até chegar em uma sala com 4 saidas com uma escada a frente e portas dos dois lados.

Objetivo no modo Perfect: Secure laboratories and research data

Vá pela porta da esquerda, eliminando a câmera de segurança no canto superior direito da sala. Vá para a próxima sala. Há passagens para à esquerda e direita e escadas a frente. Através da porta azul há 3 cientistas. O objetivo é bater neles (com as mãos) para que eles liberem os disquetes que estão segurando. Fique na passagem e bata neles quando forem passar. Quando pegar os 3 discos o objetivo estará completado. Volte para a sala com 4 saidas e suba as escadas. Mate os guardas no topo. Siga pela direita e depois pegue o próximo lance de escadas. Siga pela ponte e convença os pilotos a desativar o GPS. Um deles fica louco e tenta assassinar os oficiais. Atire nele, quando desativarem o piloto automático o objetivo estará completado.

3. Ative o moon pool lift

Volte para onde começou e vire à esquerda em baixo das escadas. Através da próxima fenda há alguns guardas. Acabe com eles, agora vá para a porta ao lado oposto. Depois vá pela porta da direita. Leve os guardas desta sala para o corredor. Acabe com eles enquanto passam pela porta. Depois entre e pegue o Shield dentro de uma caixa. Ative um pequeno terminal para colocar o moon pool lift no monitor.

4. O encontro e a fuga com Elvis

Volte para a próxima sala e desça as escadas, eliminando qualquer um que entrar em seu caminho. Haverão guardas em baixo da escada. Vá para a próxima sala e depois para à direita. Tenha certeza de eliminar a câmera de segurança antes de prosseguir. Continue seguindo pela sala até chegar em outro

lance de escadas, com mais um par de guardas. Acabe com eles enquanto desce as escadas. Virando o corredor há outra escada. No próximo corredor você irá se encontrar com Elvis novamente. Daqui em diante Elvis irá guia-lo para a saída. Proteja-o enquanto anda pelos corredores. Ele sabe atirar muito bem, então deixe ele fazer um pouco do trabalho também. Quando chegar na saida a missão estará completada.

MISSÃO 6.2

Deep Sea: Nullify Threat
Começa com:
Falcon 2 (Scope)
Shotgun
IR Scanner
Pegue estas armas:
CMP150
Shield

1. Reative os teleportais

Continuando da onde a 6.1 parou, Elvis será a sua compania pela nave Cetan. Ele sabe lutar muito bem. Siga diretamente entre as portas prateadas e para um túnel. Pare e fixe o seu IR Scanner. Há inimigos disfarçados através da porta. Acabe com eles e mantenha Elvis fora disso. Ele irá acabar com alguns. Acabe com os três primeiros guardas disfarçados, então entre na sala. Descendo o corredor mais alguns irão aparecer, acabe com eles e vá para a porta prateada à direita. Siga pelo túnel e saia, acabando com a resistência que encontrar do outro lado.

Item escondido: Se você conseguir matar o guarda do lado esquerdo deste tubo antes que Elvis o faça, ele irá deixar Proximity Mines.

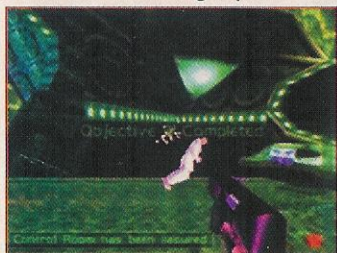
Passando o túnel vá para à direita. Há uma pequena rampa que o levará para à esquerda. Passe por ela entrando pela próxima porta. Vá para à esquerda. Perto do guarda morto há um Shield. Pegue-o e volte pela porta que veio. Agora vá para aquele túnel que vai para baixo. Acabe com os guardas enquanto vai para frente. Depois de algumas voltinhas você irá chegar no que parece uma lanterna verde. Atire nela para abrir uma nova passagem. Deixe que Elvis te mostre o caminho para a próxima sala. Ele irá na frente acabando com os inimigos. Vá para a próxima lanterna e atire nela para abrir outra porta. Vá através, então encontre a próxima lanterna nos corredores labiríntos. Esta irá abrir a porta para a sala do teleportal. Há guardas posicionado fora da vista aqui. Mantenha-se protegido na porta, então saia e atire, voltando para a porta quando receber tiros. Quandos ambos inimigos estiverem mortos, Elvis irá correr para acessar os controles do portal. Quando ele terminar o objetivo estará completado.

2. Desative a Cetan megaweapon

Volte para o corredor onde você pegou o shield, mas desta vez vá para à direita. A frente você vai ver um teleportal. Siga em frente. Nesta proxima sala, Elvis irá dar a você a Farsight Gun. Equipe-a imediatamente e mude para a função secundária. É hora de caçar através das paredes. O objetivo é manter Elvis a salvo enquanto ele chega a megaweapon Cetan. Fique de olho em presas por trás da parede, acabe com todos que puder. Haverão 3 guardas na primeira sala, 4 na segunda e mais alguns à direita. Agora passe pela porta atravessando a ponte. Se esqueceu alguns inimigos, acabe com eles com a CMP150. Vá para a porta do lado oposto da ponte, acabando com qualquer um que aparecer. Veja o teleportal desativado na esquerda e vá para à direita. As próximas passagens levam a arma Cetan. Equipe o CMP150 e acabe com os guardas enquanto passa pelos corredores duplos. Eventualmente entrando na sala da super arma. Dependendo o quanto demorou para limpar o caminho, você deverá esperar Elvis. Ele irá correr para o painel de controle central. Enquanto ele trabalha com os controles, mantenha-o salvo de qualquer perigo. Quando Elvis terminar o seu serviço, o objetivo estará completado.

Objetivo no modo Perfect:
Disable Cetan megaweapon

O Perfect Objective requer que você faça algo diferente nas salas após a área da grande ponte. Ao invés de descer a passagem pela direita, vá para o teleportal ativado para à esquerda. Após o próximo corredor, você irá se encontrar em uma sala semi-escu-

ra lhe dando com pequenos lagartos. Atire nos 5 campos de energia aqui para abrir a porta. Elvis é um bom aliado nas lutas. Na maior parte ele irá acabar com os aliens enquanto atira nos campos de energia. Nesta próxima passagem, equipe a Farsight gun. Atire através da parede para acabar com alguns Skedar. Há um tipo de bio-canhões estranhos no teto dos próximos túneis. Acabe com o máximo que puder, depois prossiga cuidadosamente pelos túneis. Após encontrar o primeiro bio-canhão, você vai chegar em uma área com um enorme coluna de energia. Acabe com ela para abrir a próxima porta. Se quiser pode passar por todas estas salas acabando com as colunas de energia para abrir portas, mas há um modo mais fácil. Desta sala, apenas equipe a Farsight e alcance as salas a frente. Quando ver pilares brilhantes (rodeados por Skedar), acabe com eles com a arma. Isso irá completar o objetivo.

3. A sala de controle

Siga o seu amigo Elvis para o próximo objetivo. Ele irá limpar a maioria dos guardas para você. Vá para o teleportal que estava inicialmente inativo. No outro lado, você vai chegar na sala de controle. Limpe-a completando o objetivo.

Objetivo no modo Perfect: Restore Dr. Carrol's personality

Equipe o disco de Backup e vá para o Dr. Caroll, assim restaurando a boa personalidade do Dr.

4. Escape da nave Cetan

Após um pequeno cinema, você vai ter que sair da nave antes que ela exploda. Você tem apenas 1 minuto para voltar ao túnel perto de onde você lutou com os guardas camuflados. Não pare para lutar com guardas e não se preocupe com Elvis, ele irá encontrar o seu caminho. Apenas prepare a CMP150 pronta para atirar enquanto corre. Quando chegar ao túnel, irá escapar da nave.

MISSION 7

Carrington Institute: Defense
Começa com:
AR34
Laser
Combat Boost
Data Uplink
Pega estas armas:
Mauler
Shield
RC-P120

1. Reative as defesas automáticas

Os inimigos tomaram o controle do Carrington Institute. Você deve restaurar as defesas do Institute para terminar esta missão. O tempo é importante então mexa-se. Do ponto de partida, vire-se e desça a rampa para o nível mais baixo. Há 3 armas automáticas neste nível. Em baixo das escadas, atravesse a área de aterrissagem. No proximo corredor está a primeira arma automática. Encontre o painél da arma virando o corredor e ligue-o apertando o B. A auto defesa irá acabar com os atacantes enquanto mantém a salvo os empregados do CI. Vá para a porta em frente, seguindo em frente para a próxima porta. Neste armazém, encontre as portas no canto traseiro à esquerda e entre. Direto a frente nas sombras da próxima sala há um Shield. Corra e pegue-o, então vá para à esquerda para a próxima passagem, seguindo o corredor para a proxima porta. Seguindo o corredor para à esquerda há outro painél da arma automática. Ative-o, então volte pela porta que acabou de entrar. Passando a caixa há outra passagem. Siga por ela para à esquerda. A arma automática estará em cima da porta a frente. Vá pela porta e acione o painél para completar este objetivo.

2. Minimize os acidentes com os reféns

Suba as escadas desta sala e saia pela porta ao oposto. Você está no hangar. Siga as passarelas até chegar a uma área ao oposto desta área. Siga pela rampa e reapareça no salão. Acabe com os Skedars aqui com a AR34, então encontre o elevador e suba os andares.

Do elevador vá para à esquerda. Vá para a primeira sala e acabe com os guardas a sua frente. Terá que se mover com velocidade. Se hesitar muito, ou errar os prisioneiros irão acabar mortos. Agora vá para à direita e acabe com o segundo guarda. Esse é bem difícil. Se uma vítima morrer aqui, não ligue, você vai ter que salvar mais na próxima sala. Agora vá para a sala à direita. Há prisioneiros aqui também. Acabe com o primeiro logo a sua frente. Você irá ter uma pequena ajuda da refém aqui. Ele irá socar o terrorista perto dela. Se ela não fizer isso, vire-se e acabe com ele rapidamente. Se você salvar um ou dois reféns nesta sala, você irá receber um Devastator. Usualmente aparece na mesa desta sala.

Objetivo no modo Perfect:
Destroy sensitive information

Enquanto ainda estiver lá em cima, vá para o escritório mais à esquerda (quando estiver virado para fora do elevador). Há um cofre no canto aqui. Use ou a função secundária do laser e atire pelo metal para destruir informação, ou use o Wall Hugger do Devastator. De qualquer modo o objetivo estará completado. Volte lá para baixo e vá para a sala de treinamento de armas. Deverá haver muitos inimigos no salão agora. Use as colunas para se cobrir e acabe com eles. Quando tudo estiver limpo, vá para a sala de treinamento.

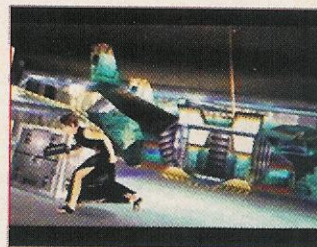
Nota: Há alguns reféns virtuais na próxima sala, não se preocupe com eles. Eles não precisam serem salvos. Acabe com o guarda a sua esquerda e rapidamente vire para à direita e acabe com os terroristas. Se você tiver salvo reféns o suficiente (total de 3), este objetivo estará completo.

3. Recupere a arma experimental

Acesse o terminal de computador nesta sala para abrir um compartimento de vidro com uma arma experimental. Tudo o que deve fazer é pegar a RCP-120 para completar o objetivo.

4. Desative a bomba

Quando pegar a arma, a sala vai se encher de inimigos. Fuja para trás da pequena parede atrás do computador e acabe com eles com o AR34, acabando um por um que aparecer na partição. Quando acabar com todos eles, vá para o salão e corra rampa abaixo.

Dica: você pode usar a função Cloak da RC-P120 para ficar mais fácil de se descer. Vá para a rampa e desça-a. Se estiver disfarçado, não se preocupe em matar ninguém. Por outro lado, corra e atire com a arma AR34. Quando chegar ao heliporto, acabe com qualquer inimigo aqui, então equipe o seu Data Uplink. Use-o para colocar um virus em uma nave Skedar pousada aqui. A nave irá explodir no ar. Volte para o hangar principal para terminar esta missão.

MISSION 8

Attack Ship: Covert Assault
Começa com:
Knife
Pegue estas armas:
Callisto NTG
Mauler
AR34 Assault Rifle
Phoenix

1. Disative o sistema de shield

O que é isso? Cassandra De Vries tem uma consciência? Agora você está sozinho contra estes monstros. Pegue a faca e deixe-a na posição arremessável, então saia de sua cela e acabe com o primeiro Skedar que aparecer. Ele irá levar alguns instantes para morrer pois o veneno demora um pouco. Pegue a Mauler da besta que acaba de cair e siga cuidadosamente pelo corredor à esquerda. Acabe com o outro Skedar aqui com a Mauler. Então desça a rampa para o próximo elevador. No fundo há uma sala com três computadores aliens. Acabe com eles com a Mauler completando o objetivo.

2. Tenha acesso aos sistemas de navegação

Suba no elevador para o Hangar principal da nave de ataque. No próximo corredor, você irá se encontrar com Elvis. Elvis irá lhe dar a AR34. Suba a rampa e você irá encontrar uma briga entre Maians e Skedar. Você pode

tanto ajudar com a luta, ou correr como um covarde para o elevador no fundo da sala.

Objetivo no modo Perfect:
Open hangar doors

No Perfect, você não vai encontrar Elvis até fazer um servicinho extra. Suba a rampa e cruze a sala para outra rampa. Passe pelas portas aqui e vá para a sala de controle. Acabe com o Skedar aqui. Vá para os controles das portas do hangar e aperte o botão para completar este objetivo.

No hangar principal, vá para o elevador com portas azuis atrás da nave. Suba para os níveis mais altos. Quando sair, siga em frente e acabe com o primeiro Skedar através da primeira porta. A Mauler é a melhor arma. Vá pela próxima porta à direita, matando o Skedar e pegando o Shield em cima da mesa. Vá pela porta que restou nesta sala para uma câmara estreita separada por uma estrutura central. No final há um Skedar esperando. Acabe com ele e siga pela porta em frente. Após esta câmara, vire à esquerda e chegará a sala de navegação Skedar. Acabe com os Skedar enquanto Elvis toma conta da navegação. Objetivo completado.

3. Sabotar os sistemas de máquina

Vá pela passagem do outro lado desta sala. Há uma passagem à esqueda com um Skedar, então vire ao corredor da direita e acabe com ele. Siga a rampa para cima, acabando com os Skedar enquanto continua indo. Eventualmente você irá passar por uma rampa à direita. Passe pela próxima porta para uma área grande. As portas de ambos os lados desta sala levam a passagens idênticas em cada lado da nave. Vá por uma delas, seguindo as passagens até chegar na sala do motor. Há muitos Skedar guardando esta sala. Fique na porta e saia de lá quando precisar se cobrir. Quando a sala do motor estiver sem guardas, mire nas duas colunas em volta do conteúdo do motor. Atire neles e depois volte para o corredor e espere a explosão.

4. Ganhe o controle da ponte

Volte para a pequena rampa que você passou anteriormente (passando as portas azul e verde). Suba na rampa e veja a visão do espaço. Quando chegar a uma grande porta, vá por ela a caminho da ponte. Pela próxima porta você irá encontrar mais Skedar, acabe com todos eles. Suba até o topo desta sala e para a próxima porta. Elvis irá correr, dizendo que irá encontrá-lo em alguns instantes. Suba pelos elevadores para a ponte. Quando as portas se abrirem, atire no Skedar no ponto logo a sua frente. Ele irá deixar uma Double Mauler (Item escondido). Depois mate os outros dois de cada lado. Quando acabar com eles vá para a rampa circular e se posicione de frente para a porta. Skedar irão continuar aparecendo pelo elevador até o objetivo estar completo. Tudo o que deve fazer aqui é ficar vivo.

MISSION 9

Skedar Ruins: Battle Shrine

Começa com:
Falcon 2 (scope)
Callisto NTG
Devastator
IR Scanner
R-Tracker
Target Amplifier
Pegue estas armas:
Reaper
Slayer (Rocket Launcher)
Mauler

1. Identifique os objetivos do templo

É isso aí! A última fase. Os Skedar são bons defensores e em muita parte aqui eles estarão disfarçados. Para piorar as coisas, o último chefe do jogo é muuuuuito difícil. Vamos começar? A primeira coisa a fazer é pegar a Callisto NTG e mudar para a função secundária. É uma arma super rápida com um poder decente. E também ative o R-Tracker. Isso irá mostrar os alvos do templo que você vai ter que achar. Logo em frente você vai encon-

trar um Skedar. Treine a técnica de cair enquanto atira, na primeira seção da fase é o único modo de voar. Continue cuidadosamente pelos caminhos, ficando atento a grunhidos e Skedar se aproximando. Na primeira sala, você irá encontrar dois Skedar disfarçados e um mais distante normal. Acabe com ele com a Falcon, então mude de volta para a Callisto e entre na sala. Isso atrairá um Skedar disfarçado. Volte e acabe com ele, então entre na sala novamente para acabar com o próximo Skedar. Quando a área estiver limpa, olhe o pilar negro aqui. Se a Joanna disser "This must be one of the special pillars" você sabe o que fazer. Equipe o Target Amplifier e acabe com ele.

Nota: se não for um pilar especial, use a função secundária do Devastator para destruí-lo. A localização dos alvos dos templos muda a cada vez que jogar. Você vai ter que usar o R-Tracker para encontrar os pilares especiais. Se você destruir todos os pilares que não são especiais irá receber uma Double Phoenix na borda da ravina em seu caminho para a ponte. Continue a seguir o caminho no fundo da sala do primeiro obelisco. Um Skedar irá vir por trás. Acabe com ele e continue em frente. Outro Skedar irá aparecer em sua frente. Acabe com ele com a Callisto. Na próxima interseção, um Skedar irá aparecer ou na sua frente ou na sua direita. Acabe com ele e siga em frente. Siga o R-Tracker para encontrar os pilares especiais e use o Target Amplifier em cada um. Se aparecer um pilar que não é especial acabe com ele. Quando usar o Devastator nos pilares, mire no alto do obelisco. O Wall Hugger tem a tendência de cair quando um dos pilares é detonado e se estiver muito abaixo do chão poderá perder e não pegará a Double Phoenix. Se estiver tendo problemas para encontrar o último obelisco, há chances que ele esteja em cima de umas escadas bloqueadas por uma placa na horizontal. Esta sala do pilar é a mais perigosa de todas. Dois Skedar disfarçados patrulham lá em baixo. No entanto você deve entrar na sala para acabar com o pilar. Apenas equipe o Target Amplifier (ou Devastator) e atire nele de longe. Após todos os Target Amplifier serem colocados corretamente, os Maians começarão a colocar bombas nos alvos. Não fique perto dos pilares quando as explosões começarem, ou será morto. Quando o bombardeio acabar, o objetivo estará completado.

2. Ative a ponte

Agora vá para o precipício. Se destruiu todos os obeliscos estranhos, haverá um prêmio muito bom a sua espera: uma Double Phoenix. De sua posição no desfiladeiro, olhe para os Skedar abaixo e à esquerda. Usando a pedra à esquerda para se cobrir, acabe com ele com a Callisto se esquivando para a esquerda quando ele começar a atirar em você. Quando ele morrer, olhe para baixo e para a direita, há mais um Skedar escondido aqui. Acabe com ele com a NTG. Equipe o Phoenix (ou Wall Hugger). À direita de onde você matou o Skedar há uma pedra. Atire nela uma vez para abrir um caminho para uma escada. Escale a escada para a próxima área. Vire-se para a esquerda e caia na beirada deste caminho. Um Skedar virá em sua direção, acabe com ele imediatamente. Procure nas pedras para encontrar um pequeno canal na pedra. Siga por ele e acabe com o primeiro Skedar depois de uma curva. Assim que acabar com ele siga pela área, cobrindo-a pela direita. Acabe com o alien mais distante, então siga em frente e cruze uma pequena cavidade na pedra. Aqui você vai descobrir um Shield. Pegue-o e volte para aonde caiu. Agora coloque o IR Scanner e olhe a sua volta. Quando ver uma área que brilha em vermelho, irá ver um ponto fraco na parede. Use a Phoenix ou o Devastator para abrir um buraco para as ruinas Skedar. Nos próximos corredores, há uma série de miniaturas de Skedar que irão correr atrás de você. Se chegarem perto irão pular em seu rosto e machucarão muito, então mantenha-os longe com a Callisto. Quando chegar a uma porta à direita, abra-a e vá para trás, enganando os Skedar dentro. Entre na sala e empurre o bloco com textura no chão e o painél texturizado perto da janela. Isso irá ativar a ponte completando o objetivo.

3. Ganhe acesso interno ao santuário

Mais bebês Skedar estão na passagem. Eles são difíceis de se ver, pois há pouca luz. Use a Falcon ou a Callisto em nossos amiguinhos. Quando chegar a uma rampa para a direita suba nela. A porta no final deste corredor está sempre quebrada. Siga por sua borda. Abaixo há dois Skedar segurando Slayers.

Você não vai querer enfrentar estes caras com uma arma tradicional. Acabe com eles com o Devastator. Siga em frente até ver um Skedar se escondendo atrás de um pilar rotatório. Acabe com ele com a Callisto. Então caia na sala abaixo e pegue os Slayers que caiu. No canto desta sala há um pequeno altar. Equipe uma arma que seja inutil (como a Devastator) e ande até o altar. Não importa o que estiver em suas mãos será sacrifficada para o bem do Deus da Guerra. A arma sacrificada irá abrir a porta lá em cima. Suba-as para o andar de cima e passe pela passagem. Através da próxima porta está o Inner Sanctum.

4.Assassinate Skedar leader

Através da próxima sala há portas duplas. Do outro lado destas portas há um exército de Skedar em animação suspensa. Em Agent ou Special Agent, apenas passe por esta sala e se prepare para uma luta com o Skedar King.

Objetivo no modo Perfect:

Destroy secret Skedar army

Abrindo as duas portas antes da sala do exército. Quando entrar, Jo irá reconhecer o estado de animação suspensa. Quando ela nota isso, eles começam a voltar a vida e atacar. Volte para trás das portas e vá acabando com eles, um a um. Não fique preso entre as portas, ou será morto facilmente. Continue repetindo o processo de abrir a porta e atirar até acabar com o último deles. Vá para a próxima câmara, uma sala de preparação antes do rei.

O rei Skedar

A batalha contra o chefe no final desta missão é bem difícil. O rei Skedar é bem forte e seus ataques causam muitos danos, se morrer terá que passar toda a fase de novo. A batalha acontece em uma grande câmara com o Rei Skedar do outro lado dela. As caixas em volta da arena contêm munição. A meta definitiva é destruir o santuário em cima do rei. Se você derrubar o santuário irá matar o rei, mas é bem difícil fazer isso. Há três modos de acabar com ele nesta luta.

Super Slayer: Década de agressão

O rei Skedar está com um Super Slayer, o qual irá atirar constantemente. Quando ele se abaixar, é que ele está para atirar. Veja de onde os misseis vêm e se esquive rapidamente. Se for acertado por um míssil, irá morrer. O melhor lugar para ficar durante estes ataques é na parte do fundo da arena e bem no meio. Isso deixará uma visão privilegiada que irá mostrar quando ele for atirar. Se ele não tiver mais munição, ficará invisível. Quando ele ficar invisível, ele irá descer no seu nível. Quando ele aparecer tente acertá-lo o mais rápido que puder, pois ele não fica muito tempo no seu nível, ele fica tempo o bastante para acertá-lo uma ou duas vezes. Logo ele irá desaparecer de novo e aparecer do lado direito.

Traga o Skedar!

Quando você ver o rei levantar o seu cajado, ele estará chamando seus amigos Skedar para uma ajudinha. Um guerreiro Skedar (grande ou pequeno) irá aparecer na direita ou esquerda do lugar. O rei não ataca enquanto seus aliados estiverem ali, então focalize seus tiros na criatura até que ela morra, então olhe de volta para o palco.

Acabando com o chefe

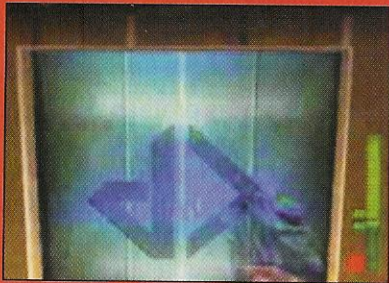
A melhor arma para acabar com o rei é tanto a Callisto quando a Phoenix. Quando a luta começar, fique longe dele. Ele tem um escudo que o proteje o tempo todo. Atire nele até que o escudo fique preto e ele irá correr para o centro do palco e irá se machucar em uma pilha embaixo do santuário central. Quando ele fizer isso, mire nos espinhos do monumento que está exposto (não o com o escudo). O monumento irá cair em cima do rei, continue atirando até que um caco caia do santuário. Após alguns momentos, o chefe estará de volta de novo. Esquive-se de seus tiros e atire de volta até seu

escudo ficar preto. Ele irá cair várias vezes e em cada vez você vai ter que mirar nos espinhos. Se quiser derrubar vários espinhos de uma vez, equipe o Slayer e enquanto ele estiver no chão atire o foguete no santuário. Se acertar corretamente irá derrubar vários pedaços de uma vez. Logo que deformar a estátua, estará quase lá. Derrube-o mais uma vez com um ataque da Callisto e mire no último espinho. Atirando nele irá fazer com que ele atravesse o rei Skedar, terminando a luta e o jogo. Parabéns, este é um dos chefes mais difíceis que você irá enfrentar. Você é muito habilidoso.

TAREFAS BÔNUS

SPECIAL ASSIGNMENT 1

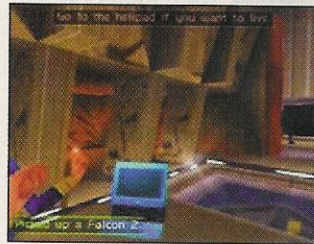
DataDyne: Mr. Blonde's Revenge

Começa com:
Mauler
BombSpy
Cloaking Device
Skedar Bomb
CMP 150
Pegue estas armas:
Shotgun
DY 357 Magnum

1. Coloque um explosivo em um elevador do laboratório

Pegue a CMP150 atrás da mesa frontal e continue indo. Fique invisivel e vá rapidamente para o corredor à esquerda, passando pelos guardas que encontrar. Vá para as portas deslizantes à esquerda do logo da DataDyne, vá até o elevador e irá chegar ao final da missão 1.1.

Item escondido: Se desarmar um guarda na sala antes do elevador, ele irá deixar uma Double CMP150. Volte ao normal aqui para entrar no elevador. Grude a Skedar Bomb no elevador para completar o objetivo.

2. Localize e escolte Cassandra para heliporto

Fique invisível novamente e volte para os escritórios de onde veio. A invisibilidade irá acabar no meio do caminho, então prepare-se para lutar. Use a CMP150 para acabar com todos. Suba as escadas e entre no elevador o mais rápido possível. O vidro irá servir como um escudo na batalha.

Objetivo no modo Perfect: Eliminate dataDyne captain

O elevador irá parar no meio do caminho e você irá enfrentar um mini-duelo. Um dos guardas de Cassandra irá enfrentá-lo. Acabe com ela para completar o objetivo.

Quando o elevador parar, não saia ainda. Espere que ele suba e estará no andar de Cassandra. Acabe com os guardas guardando o escritorio, fique desarmado e vá para a sala da Sra. De Vries. Ela estará atrás da mesa segurando uma Falcon 2. Disarme-a, então diga para ela ir para o heliporto. Ela irá na frente. Mantenha a arma nela enquanto vão para o heliporto. Quando ela chegar lá em cima a missão estará completada.

SPECIAL ASSIGNMENT 2

Area 51: Maian SOS

Começa com:
Falcon 2
Tranquilizer
Pegue as armas:
Psychosis Gun
Dragon
DY357-LX Magnum

1. Sabote o equipamento médico inimigo

Você joga esta missão como Elvis, com apenas metade de sua energia. Como está com pouca energia esta fase pode ser difícil especialmente no começo. Você irá reconhecer os lugares das missões na área 51. No ponto de partida dê socos nos primeiros cientistas que encontrar. Vá pela porta mais perto e dê socos no próximo cientista. Ele irá deixar uma Falcon 2. Olhe na

mesa para encontrar a Psychosis Gun. Vá através do laboratório subseqüente e acabe com os guardas no próximo corredor que irão aparecer de ambos os lados. A Dragon é um bom aliado nesta luta. Quando a batalha acabar, vá para a direita para pegar a Psychosis Gun. Ela faz com que os inimigos atingidos se voltem contra seus aliados. Como tem apenas um tiro, você deve guardá-la para quando for mais eficiente. Nós iremos

guardá-la para um agente que carrega um par de Magnuns douradas. Vá para o laboratório de vidro e soque o cara perto do vidro. Atire na cama com a Falcon até que ela exploda, então vá para a porta. Atrás dela há guardas armados da DD. Acabe com eles com a Falcon, lembre-se, entre na sala e saia, depois espere que um a um passe pela porta para você acabar com eles. Vá pelos laboratórios subseqüentes e acabe com os guardas no próximo corredor que aparece dos dois lados. A melhor arma aqui é a Dragon. Quando a batalha acabar, vá para a direita do laboratório onde você irá encontrar um X-Ray Scanner. No laboratório com a rachadura, você irá descobrir um guarda com um par de Magnuns. Atire nele com a Psychosis Gun para acabar de vez com ele. Ele irá correr de sala em sala acabando com seus amigos. Siga-o em seu caminho mortal. Ajude-o para que ele não morra rapidamente. Não há nada pior do que ver este cara morrer após ter matado apenas uma ou duas pessoas. Siga-o para o laboratório de autópsia. Quando chegar no laboratório de vidro, use a Dragon para atirar na cama flutuante. Quando ela explodir, irá completar o objetivo.

2. Ative o sinal

Os gritos de terror de seu amigo irão terminar no hangar, onde você irá encontrar vários guardas armados. Quando ele for morto, pegue sua magnum. Quando limpar a área, vá para a porta prateada no canto esquerdo, siga pela passagem e entre na sala. Siga em frente pela sala onde Jo está com Jonathon, passando pelos abismos da passarela precária. Volte pelas salas até chegar em uma interseção com portas deslizantes nos dois finais. Vá para a esquerda, procurando nas paredes uma abertura para o armazém (da missão 4.2) se você conseguir ver qualquer guarda desta vista, acabe com eles daqui, então vá para lá, acabando com mais guardas com a Dragon. Vá para o grande elevador junto com um corredor e suba. Saia do elevador e vá para a direita, para as portas prateadas. Recarregue a sua Dragon e abra seu caminho pelo hangar.

Objetivo no modo Perfect: Destroy captured Maian saucer

No Perfect, você vai ter que destruir qualquer traço de tecnologia alienígena. Isso sighnifica acabar com um disco voador. Acabe com os guardas em volta da nave.

Nota: Não acerte os barris! Você vai precisar deles. Quando acabar com os guardas, empurre alguns barris para perto do disco, então volte e atire neles com a Dragon. Se não explodir com os barris, termine o serviço com a Dragon. Agora vá para o elevador nesta área. Siga o caminho até chegar em uma grande sala separada por partições. Acabe com os inimigos aqui, então atire nas partições à esquerda para a entrada. Acabe com mais dois guardas e use o computador para mandar o sinal. Mesmo que haja uma conclusão triste para esta missão, você a terminou de qualquer jeito.

SPECIAL ASSIGNMENT 3

Skedar Ruins: WAR!
Começa com:
Phoenix
Pegue estas armas:
Callisto NTG
Reaper
Mauler

1. Mate o rei Skedar 1

Mais uma vez você assume o papel do Maian. O ponto desta fase é matar Skedar. E depois matar alguns Skedar. E mais tarde terá que matar mais Skedar. Depois disso arrasa mais alguns Skedar. Quando terminar isso, deverá matar mais uma tonelada de Skedar. Esta missão acontece nas ruinas Skedar. Muitos Maians o ajudam nas batalhas. No entanto que você os ajude a sobreviver. No começo desta fase siga em frente e limpe o caminho. Use a função secundária da Phoenix para fazer isso. Se conseguir mantê-los até a ponte, terá boas chances de mantê-los vivos para o 1º rei Skedar. Logo que cruzar a ponte, vá para trás e deixe os Maians fazerem a maior parte do trabalho. A meta é matê-los longe dos Skedar. Você irá encontrar o primeiro rei Skedar no altar na sala do deus da guerra. Ataque com tudo os Skedar e os Maians irão em cima do rei. Eles podem até matá-lo para você. Se não conseguirem acabe com ele com a Phoenix. O rei irá se transformar em um ser rastejante. Se esquive de seus tiros e ataque-o. Quando ele morrer, o objetivo estará completado.

2. Mate o rei Skedar 2

Suba a rampa e cruze a passagem. Ou se quiser pare em frente desta porta e espere mais ajudantes Maians. Eles irão ajudar a tirar mais energia do próximo rei. O segundo rei Skedar é como na sala do exército Skedar da missão 9. Ataque as centenas de Skedar que irão atacar

antes de chegar em seu mestre. Depois de acabar com todos os Skedar vá para a próxima sala. O rei gosta de se pendurar do lado esquerdo da sala. Esquive-se de seus ataques enquanto acaba com ele com a Phoenix. Se você trouxer amigos ele irá atirar mais neles. Seis ou sete tiros devem eliminar este monstro. Ele irá deixar uma Slayer, então pegue-a.

Objetivo no modo Perfect:
Mate o rei Skedar 3

Se você quis enfrentar o rei pela 3º vez, irá encontrá-lo de novo na sala do santuário. O esquema é o mesmo, limpe os Skedar antes de entrar, espere por seus amigos, então vá pegar o chefe. Use o Slayer no último chefe. Ele também tem uma, então é como um duelo no velho oeste. Seus ataques são bem constantes, então você não pode ficar parado. A melhor coisa a fazer é esperar os foguetes passarem e depois rapidamente mirar e atirar. Isso deverá levar algum tempo para acertar, mas vale a pena. Uma vez que o acertar, estará morto.

SPECIAL ASSIGNMENT 4

Carrington Institute: Duel
Começa com:
Falcon 2

1. Vença o guarda da data#Dyne

Logo que a fase começar, o computador irá virar para você e atirar. Ao invés de tentar mirar no tiro, vá para a partição que divide a sala. Siga pela parede até ver as costas do guarda da DD. Acabe com ele com muita facilidade. Ou tente se virar e atirar, você escolhe.

Nota: você começa com uma falcon com 8 tiros. É tudo o que você tem a não ser que pegue uma amunição que caiu. Se for rápito não vai precisar de 8 tiros.

2. Derrote Jonathon Dark

Jonathon aparentemente recebeu o mesmo treinamento que você. Quando o duelo começar, ele corre para atrás das partições e tenta acabar com você. Apenas corra para o lado oposto das partições e acabe com ele enquanto ele não estiver olhando. MUITO FÁCIL!

Objetivo no modo Perfect:
Defeat Trent Easton

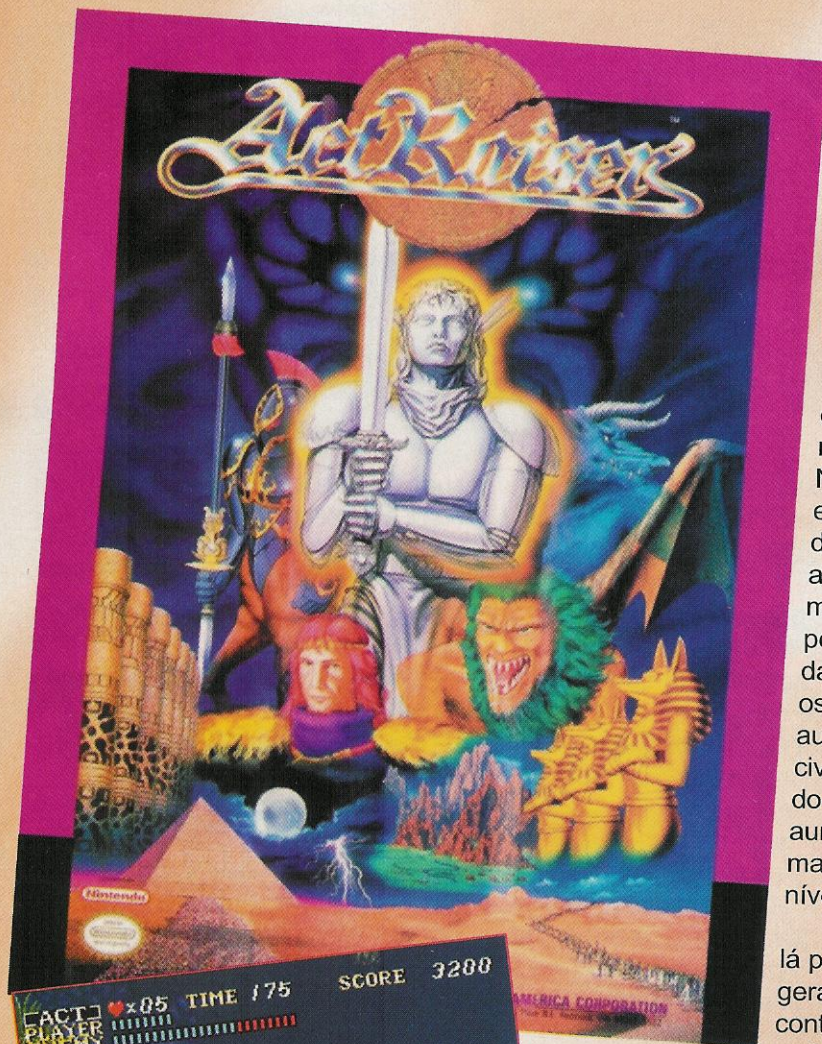
Desta vez é você contra Trent. Lembre-se do que aprendeu. Use isso. Vá para a direita para aquela parede e atire no Sr. Roupa Vermelha. BAM! Fim de JOGO!

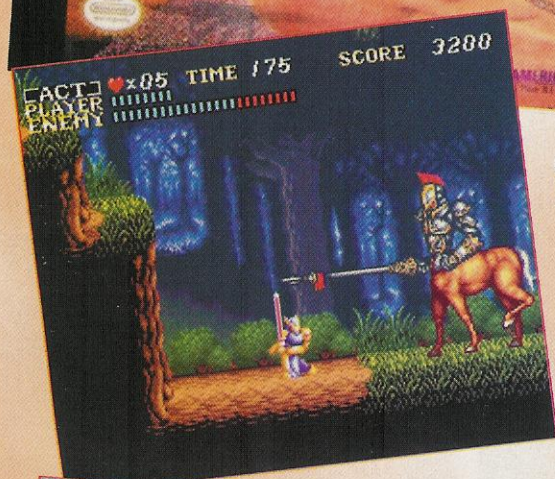
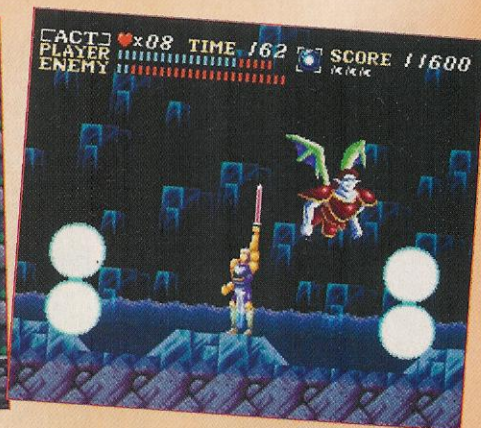
FLASHBACK

ACTRAISER

O COMEÇO DA ÉPICA SAGA DE TEDDY

No mercado de hoje do videogame, é comum as companhias lançar jogos que trazem muitos gêneros para que o jogo atraia mais fãs. No começo dos anos noventa, no entanto, este não era o caso. E quando a Quintet e Enix trouxe Actraiser misturando aventura com RPG, simulação de cidade e de Deus, o jogo automaticamente se destacou. Em Actraiser você joga como Deus. Há muito tempo atrás você lutou em uma batalha contra o malvado Tanza e perdeu. Você fugiu para o seu castelo nos céus e adormeceu para recuperar seus ferimentos. Com a sua ausência o malvado Tanzra e seus seis ajudantes tomaram a terra e substituiram as pessoas por monstros. Você deve acabar com estes monstros, trazer de volta as pessoas e acabar com Tanzra de uma vez por todas.

Há dois modos principais de jogabilidade. Um é o modo de ação, no qual você acaba com as forças de Tanzra no estilo plataforma e o outro é o de simulação, no qual você deve reconstruir a sua cidade. O mundo de Actraiser é dividido em seis terras: Fillmoire, Bloodpool, Kasandora, Aitos, Marahna e Northwall. Você começa no modo ação para purificar

a terra. Depois você vai para o modo de simulação no qual você constrói a cidade. E finalmente quando tudo estiver em paz você vai para o modo de ação mais uma vez para acabar com um dos ajudantes de Tanzra e trazer a paz de volta. No modo de ação o seu espírito reencarna nas estátuas que as pessoas fizeram há muito tempo atrás e você deve passar por muitos monstros. Este modelo é apresentado no modo básico de plataforma e você deve pular de um lugar para o outro enquanto usa a sua espada mágica para chegar ao final do estágio. No final de cada estágio você deve lutar com um chefe. O modo de simulação é completamente diferente. Neste modo você assume o papel de um anjo que está ajudando a manter a paz. Você primeiro cria duas pessoas novas e depois você os ajuda a aumentar a população. Você deve usar a sua magia para destruir obstáculos naturais, fazer as pessoas construirem e acabar com os monstros daquela área. E enquanto as pessoas aumentam, os monstros vão subindo e o seu poder aumentando assim como a população. Uma civilização maior o leva a uma das maiores decisões do jogo: Você deverá destruir umas casas para aumentar o seu poder? Quem decide é o jogador, mas você deve destruir as casas para chegar ao nível mais alto.

A história do jogo é bem simples e está apenas lá para dar continuidade ao jogo. Além da história geral que você luta contra Tanzra, a história do jogo é contada ouvindo as preces das pessoas; quando há problemas eles pedem a sua ajuda e até dizem coisas normais como "Nossos ranchos têm mais cavalos neste ano!" Enquanto estes pedaços de história não são necessários, eles adicionam muito ao jogo, mas podem ser confusos. Isso é porque eles são contraditórios. O pior exemplo disso é a Saga of Teddy. Teddy é um jovem garoto que ajuda em Bloodpool a segunda área do jogo. Você o ajuda pela primeira vez quando ele está andando em uma caverna e você dá a ele um pão de sua mãe para lembrá-lo de voltar para casa. Mais tarde você descobre que os cidadãos foram obrigados pelo demônio a sacrificar pessoas para ele, e Teddy foi um dos

escolhidos. Você corre para salvar as pessoas e eles ficam felizes por você trazer Teddy de volta. No entanto, no final do jogo, você re visita todas as cidades e o anjo diz que Teddy foi sacrificado. Nós só podemos pensar que ele foi sacrificado na versão japonesa do jogo e esta parte foi cortada na versão americana mas esqueceram de mudar o final do jogo. Outra contradição é que no final o anjo diz que as pessoas ficaram com tentação por um espelho malvado, mesmo que no jogo isso não tenha sido mencionado. Se o jogo fosse mais voltado para a história isso afetaria muito, mas estes pequenos problemas não acabam com o jogo.

Na sua primeira vez seus gráficos e sons eram maravilhosos. Sendo um jogo da primeira geração do Nintento, o Quintet conseguiu mostrar os poderes da máquina. Gráficos do Mode-7 foram muito usados, principalmente quando a visão desce para uma fase. A música também era fantástica, trazendo uma verdadeira orquestra. Yuzo Koshiro fez uma trilha sonora bem apropriada, com músicas bem suaves para as seqüências de cidades e mais bruscas para as partes de ação. Todos estes elementos mostraram que a era do Nintendo original estava acabada e mesmo que jogos futuros tinham gráficos e sons melhores, Actraiser continua sendo um dos melhores jogos visualmente e sonoramente, um fato impressionante para um jogo tão antigo.

Mesmo que Actraiser tenha suas mancadas, os elementos de ação e simulação fazem deste um bom jogo. Mesmo que outras companhias tentaram, nenhuma foi capaz de fazer um jogo tão bom quanto este. Até mesmo a Quintet não conseguiu copiar este sucesso fazendo uma seqüência horrível onde há apenas ação. Isso fez do jogo muito ruim devido a mancada da história e controles. Quando a Quintet acabou o primeiro, ela estava livre para fazer o que quisesse, mas preferiu tentar ultrapassar o seu sucesso anterior, mostrando ainda mais que o aspecto de originalidade leva o jogo ao sucesso.

RESULTADO DA PROMOÇÃO "É AGORA OU NUNCA!"

CONFIRA AQUI SE VOCÊ FOI UM DOS GANHADORES:

Ganhadores dos 300 Kits da linha Gamers

302 - Adelson Barbosa Gomes - Mauá - SP
301 - Ademir Branco - Campinas - SP
300 - Adilson José dos Santos - Santos - SP
299 - Adnaay Ricardo da Silva - Boa Vista - PR
298 - Adriano Amaral - São José do Rio Preto - SP
297 - Adriano de Oliveira - São Paulo - SP
296 - Adriano Eusébio Anselmi - São Paulo - SP
295 - Alan José Dias - Governador Valadares - MG
294 - Alan Franco Bezerra - São Paulo - SP
293 - Alan Gustavo Morales - Louveira - SP
292 - Alan Piter dos Santos de Souza - Osasco - SP
291 - Alan Ricardo de Oliveira - Limeira - SP
290 - Alberto da Silva Kretten - Recife - PE
289 - Alessandro dos Santos Vieira - São Bernardo do Campo - SP
288 - Alessandro Silva de Souza - Mantena - MG
287 - Alexandre de Oliveira Balbino - Ferraz de Vasconcelos - SP
286 - Alexandre Mendes Santos - São Paulo - SP
285 - Alex Crespiniano Santos Silva - São Paulo - SP
284 - Alex Corcino de Oliveira - São Paulo - SP
283 - Alex da Silva Camargo Madrugo - Santo Antônio do Monte - MG
282 - Alex Hashimoto de Souza - Manaus - AM
281 - Alex Ocubi dos Santos - Piracicaba - SP
280 - Alex Ribeiro - Indaiatuba - SP
279 - Alex Santos Costa - Laranjeiras - SP
278 - Alexsandler Augustinho dos Santos - Bebedouro - SP
277 - Amélia Maria Siqueira da Silva - Vitória da Conquista - BA
276 - Amilton Romualdo Pereira - Sobral - CE
275 - Anália Suely da Silveira - Brasília - DF
274 - André Luís dos Santos - Gama - DF
273 - André Luís dos Santos Vanderlei de Melo - Maceió - AL
272 - André Luiz Nunes - Franco da Rocha - SP
271 - André Oliveira Dias - Teófilo Otoni - MG
270 - Andrey Pchalski - Guarapuava - PR
269 - Angelo Scabuzzi Garcia da Silva - São Paulo - SP
268 - Anselmo Zorzal - Vila Velha - ES
267 - Antônio Carlos de Oliveira Silva - Rio de Janeiro - RJ
266 - Antônio Carlos do Rocio Gomes - Curitiba - PR
265 - Antônio José Fabri de Souza - Lavras - MG
264 - Antônio Nogueira da Silva Junior - Samambaia - DF
263 - Aparecida Eliana Mainé Rossi - Amparo - SP
262 - Apparecido Mario Pereira Luz - Campo Grande - MS
261 - Augusto Cezar de Paula e Melo - Campinas - SP
260 - Bruno de Lima Sarmento - Belém - PA
259 - Braulio Francisco Pinheiro - Belo Horizonte - MG
258 - Bruno Gonçalves Vieira - Rio de Janeiro - RJ
257 - Bruno Lorenzo Costa Torres - Petrópolis - RJ
256 - Bruno Minichelli Cardoso - Rolim de Moura - RO
255 - Bruno Nery Jacovozo de Almeida - Maringá - PR
254 - Bruno Sgobi - Santo André - SP
253 - Carlinda Cavalcanti de Lima - Olinda - PE
252 - Carlos Alberto Cardoso de Matos - Arujá - SP
251 - Carlos Alberto Guillen Cazetta - São Roque - SP
250 - Carlos Eduardo da Silva Nascimento - Branquinha - AL
249 - Carlos Eduardo dos Santos Silva - São Paulo - SP
248 - Carlos Fábio Pinheiro de Oliveira - Belém - PA
247 - Cícero A. de Oliveira Gomes - Guarulhos - SP
246 - Cirlene de Souza Silva - São Paulo - SP
245 - Cláudio Batista dos Santos - Itapecerica da Serra - SP
244 - Cláudio Casado Simões Costa - São Paulo - SP
243 - Cláudio dos Santos Batista - Janaúba - MG
242 - Clayton dos Santos Feliciano - Mauá - SP
241 - Cleiton Nunes da Silva - Sobradinho II - DF
240 - Clério Caldas Araujo - Cariacica - ES
239 - Clodomiro Alves Roberto - Diadema - SP
238 - Cristiano Batista de Melo - Belo Horizonte - MG
237 - Cristina Deniz Gimenez - São Paulo - SP
236 - Cristiano de Jesus - Salvador - BA
235 - Daniel Morelli Pereira de Mello - São Paulo - SP
234 - Daniel Rodrigues dos Santos - Ceilândia Norte - DF
233 - Daniel Tomazzolli Nardi - São Paulo - SP
232 - Danilo Sanfranc de Souza Marsura - Fernandópolis - SP
231 - Danilo Silva Abreu - Poções - BA
230 - Davi Teles da Costa - Ceilândia - DF
229 - Deivdo Eduardo Paula Barroso - Gama - DF
228 - Diego de Oliveira Carvalho - Angra dos Reis - RJ
227 - Diógenes Ferreira da Silva Nascimento - São Paulo - SP
226 - Diego Souza Lemos - Ceilândia - DF
225 - Dimas da Silva Baia de Oliveira - São Caetano do Sul - SP
224 - Dylan Lino de Melo - São Paulo - SP
223 - Eber Ferreira - Sertanópolis - PR
222 - Edemson Job Rodrigues - Campinas - SP
221 - Edgar Gomes dos Santos Júnior - São Paulo - SP
220 - Edmar Cassaro - Caarapó - MS
219 - Edilson Alves Soares - Campo Grande - MS
218 - Edson José Machado Vieira - Porto Alegre - RS
217 - Edvaldo Ferreira da Rocha - São Paulo - SP
216 - Edmilson José Rosa - São Paulo - SP
215 - Edson Batista de Santana - Mauá - SP
214 - Eduardo de Oliveira - São Paulo - SP
213 - Eduardo Henrique de Camargo - Boituva - SP
212 - Eduardo Henrique Maria - Sorocaba - SP
211 - Eduardo Monteiro Alvarino - Serra - ES
210 - Eliane de Souza - Goiânia - GO
209 - Elza B. Silvestre - Curitiba - PR
208 - Ernesto Serra Bezerra - Fortaleza - CE
207 - Eugênio Pereira Gonçalves - Campinas - SP
206 - Evandro Luiz Alves Dias - Contagem - MG
205 - Fabiano Bitencourt da Silva Gomes - Porto Alegre - RS
204 - Fábio Marinho - Ibaté - SP
203 - Fábio Massayuki Oyakawa - Santo André - SP
202 - Fábio Santos de Morais - Duque de Caxias - RJ
201 - Fabrício Alexandre Meneghelli de Souza - Itápolis - SP
200 - Fagner Ferreira Rodrigues da Silva - União dos Palmares - AL
199 - Faizan Alexandre F. David - Paulista - PE
198 - Felipe Fonseca de Bulhões - Campo Grande - MS
197 - Fernando Antônio Dantas Júnior - Pereira Barreto - SP
196 - Fernando Batista Farnes - São Paulo - SP
195 - Fernando Pires Leite - São Gonçalo - RJ
194 - Fernando Santana da Silva - Diadema - SP
193 - Fernando Sotta Chaves - Brasília - DF
192 - Fladimir Bernardo Borges - Gravataí - RS
191 - Flávia Cristina Teixeira - São Paulo - SP
190 - Flodimir Bernardo Borges - Gravataí - RS
189 - Francisco Alexandre Luiz Batista - Ubatuba - SP
188 - Gabriela Possatti Rodrigues - Porto Alegre - RS
187 - Geraldo Cardoso de Oliveira Júnior - Taguatinga Norte - DF
186 - Geraldo Gonzaga Pereira - Governador Valadares - MG
185 - Geraldo Morais Padilha - Timóteo - MG
184 - Gerson Amaro da Silva - São Paulo - SP
183 - Gerson Francisco Andrade - Pinhais - PR
182 - Gilena Di Stéfano [illegible] - Serra Negra - SP
181 - Giovanni F. da Silva - Garanhuns - PE
180 - Gisele Martins Ribeiro - Suzano - SP
179 - Gislaine Lopes de Santana - Samambaia - DF
178 - Guilherme Fonseca Ribeiro - Mariana - MG
177 - Gustavo de Vasconcellos Bianchi - Mogi Mirim - SP
176 - Gustavo Lazzeri Pereira - Limeira - SP
175 - Heitor Duarte Maria de Souza - São Paulo - SP
174 - Hélio Gouveia - São Paulo - SP
173 - Hélio Silva de Oliveira - Campinas - SP
172 - Heloísa Dina Felix Lima Bezerra - Mesquita - RJ
171 - Henrique Rezende de Abreu - Santos - SP
170 - Hugo Silva Ribeiro - Belo Horizonte - MG
169 - Ildey Viana - Bangu - RJ
168 - Ismael Gonçalves de Carvalho - Belo Horizonte - MG
167 - Ivan Manoel Nunes Correia - São Paulo - SP
166 - Jaime Alves Bezerra - São Vicente - SP
165 - Jaqueline Müller Marques - Uruguaiana - RS
164 - Jefferson Cavalcante Silva - Diadema - SP
163 - Jefferson Renato Lopes - Guaramirim - SC
162 - Jeferson Luís Teixeira - São Paulo - SP
161 - Jhonattas Queiroz Silveira - Camaquã - RS
160 - João Ferreira dos Santos - São Bernardo do Campo - SP
159 - João Vitor Almeida - Suzano - SP
158 - João Victor Villaverde de Almeida - São Paulo - SP
157 - Jocemar Fernandes - Caxias do Sul - RS
156 - Jonathan Freire Lima - São Paulo - SP
155 - Jorge Aparecido Ferreira - Birigui - SP
154 - Jorge Luís Dico de Souza - Guarulhos - SP
153 - José Alex Duda - São Paulo - SP

152 - José Floriano da R. Neto - Serapuí - SP
151 - José Marcos de Oliveira - Taboão da Serra - SP
150 - José Marcos Pereira da Silva - Mauá - SP
149 - José Ricardo de Jesus - Itabaiana - SE
148 - José Valter da Silva Jr. - Maceió - AL
147 - Josefa Ferreira da Silva David - Paulista - PE
146 - Joselito Fernando da Silva - Vilhena - RO
145 - Josué Antônio de Carvalho - Ribeirão Preto - SP
144 - Júlio Cesar Scarpelini - Santa Cruz do Rio Pardo - SP
143 - Júlio Roland Hartis - São Paulo - SP
142 - Kandrer Wilhams Rodrigues da Silva - Manaus - AM
141 - Kauê Pires Vasques - São Paulo - SP
140 - Kelly Regina de Sá - São Paulo - SP
139 - Kelley Gonçalves Lima - Tocantinópolis - TO
138 - Larisse Gurgel Costa Pinto - Fortaleza - CE
137 - Lauro Rogério do Nascimento - Curitiba - PR
136 - Leandro Costa da Rocha - Porto Alegre - RS
135 - Leandro do Mato Martins - Itaquaquecetuba - SP
134 - Leandro Dias de Souza - Águas de Lindóia - SP
133 - Leandro Ferreira Santiago Nunes Pereira - Paulista - PE
132 - Leandro Infantino França - Cuiabá - MT
131 - Leandro Jacques de Macedo - Porto Alegre - RS
130 - Leandro Vaz Amorim - Crixalândia - GO
129 - Leonardo Fábio Ferraz Ribeiro - Cuiabá - MT
128 - Leonildo Trujo Arruda - Itu - SP
127 - Leonora Guerra Lopes - Belo Horizonte - MG
126 - Lucas Alves da Nóbrega Alberto Dantas - Natal - RN
125 - Lucas de Carvalho Neumann - Pelotas - RS
124 - Lucas Zolden - Canoas - RS
123 - Luciano Braga de Souza - Barbacena - MG
122 - Luciano Ribeiro Gomes - Brasília - DF
121 - Luciano Ribeiro Maciel da Silveira - Porto Alegre - RS
120 - Lúcio Barbosa Domingos - Fortaleza - CE
119 - Lúcio Flávio Macena Maciel - São Raimundo Nonato - PI
118 - Ludymille Siqueira Corrêa de Araújo - Vitória da Conquista - BA
117 - Luís Antonio Torres Bessa da Silva - Araruama - RJ
116 - Luís Yasushi Oda - Mogi das Cruzes - SP
115 - Luiz Carlos Vassalla - Gajuru - SP
114 - Luiz Henrique Camargo Lima - São Paulo - SP
113 - Luiz Felipe Correia Ribeiro - São Paulo - SP
112 - Luiz Fernando de Menezes Cabidel - Recife - PE
111 - Marcel Luís Roberto Albino - Santo André - SP
110 - Marcelo da Silva Souza - Salvador - BA
109 - Marcelo Junges - Montenegro - RS
108 - Marcelo Magno Rangel Rodrigues - Itapetininga - SP
107 - Marcelo Magrini - Curitiba - PR
106 - Marcelo Rodrigues Torres - Brasília - DF
105 - Marcelo Ribas da Silva - União da Vitória - PR
104 - Marcos de Oliveira - Curitiba - PR
103 - Marcos Leandro Moreira de Santana - Magé - RJ

102 - Marcus Vinícius R. Cabral - São Luiz - MA
101 - Maria Aparecida da Silva - São Paulo - SP
100 - Maria da Conceição de Lima Luiz - Guarulhos - SP
099 - Marcia Elizabeth dos Santos - Sumaré - SP
098 - Marco José dos Santos Viana - Petrópolis - RJ
097 - Mateus Samuel Leite Norat - João Pessoa - PB
096 - Michel de Souza - São Bernardo do Campo - SP
095 - Miguel Carneiro da Silva - Rio de Janeiro - RJ
094 - Milton Kawakami - Araçatuba - SP
093 - Moacir Czelusniak - Palmeira - PR
092 - Nellandro da Silva Lima - Barueri - SP
091 - Nelson Santiago Ribeiro - Peruíbe - SP
090 - Nelson Soares de Freitas - Rio de Janeiro - RJ
089 - Noel de Oliveira Ignácio - Nova Iguaçu - RJ
088 - Patrícia Dorigan - Amparo - SP
087 - Patrícia Teixeira Borges - São Paulo - SP
086 - Paulo Borges de Souza Neto - São Gonçalo - RJ
085 - Paulo Roberto Ferreira Wirth - São Paulo - SP
084 - Paulo Sergio Rodrigues Silva - Brasília - DF
083 - Pedro Marcelo Becel - Pinhais - PR
082 - Peterson Rodrigues Dias - Campinas - SP
081 - Plínio Tavares Florentino - Limeira - SP
080 - Radson Albuquerque da Silva - Paulista - PE
079 - Ramerson Wesley Araújo do Nascimento - Sobradinho - DF
078 - Raphael Conção de Moura - Ribeirão das Neves - MG
077 - Raphael Lis da Silva - Rio de Janeiro - RJ
076 - Reginaldo Gomes da Silva - Guarulhos - SP
075 - Reginaldo Junio Trindade - Patos de Minas - MG
074 - Regis Denilson Firmino da Silva - São Paulo - SP
073 - Regis Fabiano de Paula Bertoni - Jundiaí - SP
072 - Reiane de Melo - Itapevi - SP
071 - Renaldo Cardozo de Souza - Itaboraí - RJ
070 - Renato Correia Nascimento - Jacareí - SP
069 - Renato Faria Familiar - Brasília - DF
068 - Reinaldo José Conquista Filho - Catanduva - SP
067 - Rinaldo José da Silva - Gravatá - PE
066 - Ricardo Dampasso Silvestre - São João do Meriti - RJ
065 - Ricardo Marcolin - Mauá - SP
064 - Ricardo Rui Lins - São Bernardo do Campo - SP
063 - Ricardo Yuji Kusunoki - São Paulo - SP
062 - Roberto José da Silva - Diadema - SP
061 - Rodolfo Gurgel dos Anjos - Fortaleza - CE
060 - Rodrigo Augusto Pavan - Erechim - RS
059 - Rodrigo de Abreu Rosa - Viamão - RS
058 - Rodrigo Eduardo Pires de Camargo - Campinas - SP
057 - Rodrigo Trajano Sattgun - Porto Alegre - RS
056 - Rodrigo Leonardo da Cunha Moreira Pinto - Rio de Janeiro - RJ
055 - Rodrigo Mattos - Telêmaco Borba - PR
054 - Rodrigo Negri - Campinas - SP
053 - Rodrigo Ribeiro - Guarulhos - SP

052 - Rodrigo Sampaio Botelho - São Paulo - SP
051 - Rodrigo Tavares da Costa - São Gonçalo - RJ
050 - Rogério Antonio Gomez Gaby - São Paulo - SP
049 - Rogério Henrique Gomes de Araújo - Vitória da Conquista - BA
048 - Roman Lorenzo - Curitiba - PR
047 - Ronaldo Bardo - Rolândia - PR
046 - Rosangela Maria Fernandes do Prado - Campinas - SP
045 - Rubens de Carvalho - Santos - SP
044 - Rubens Fernando da Silva - Guarulhos - SP
043 - Sabrina Yumi Tomooka - São Joaquim - SC
042 - Sandro Bussal - São Paulo - SP
041 - Sandro Kojiro Kumuchi - São Paulo - SP
040 - Sandro Menarbine - Curitiba - PR
039 - Sérgio Araújo Laurentino - Natal - RN
038 - Sérgio de Alencar Costa - São Bernardo do Campo - SP
037 - Sergio Fernandes Gonçalves - São Vicente - SP
036 - Sérgio Gonçalves Donato Barbosa - Campina Grande - PB
035 - Sidinei Cardoso de Souza - Joinville - SC
034 - Sidnei Feliciano da Conceição - Curitiba - PR
033 - Sidney Mendes Júnior - Caxambu - MG
032 - Sidney Valério - Ribeirão Pires - SP
031 - Silvio Sestelo Leahy - Salvador - BA
030 - Sybellyus Carlos Gomes da Silva Paiva - Teresina - PI
029 - Talanderson Severo Abenel - Porto Alegre - RS
028 - Thadeu D'Pádua Oliveira Barreto - João Pessoa - PB
027 - Thiago Brandão Pinto - Rio de Janeiro - RJ
026 - Thiago Donzalisk Lapetina - São Vicente - SP
025 - Thiago Jeffery Bastião de Lima - Nova Friburgo - RJ
024 - Thiago Miranda de Campos - Campo Grande - MS
023 - Thiago Seiji Takahashi - São Paulo - SP
022 - Tiago Lanzarin Yonzan - Caxias do Sul - RS
021 - Vagner Luiz Hornaski - Capivari de Baixo - SC
020 - Valmir Pires de Oliveira - São José dos Quatro Marcos - MT
019 - Victor Lima Legunes - Porto Alegre - RS
018 - Vinícius Antunes do Nascimento - Pedro Leopoldo - MG
017 - Vinicius Renan da Silva Borges - Belém - PA
016 - Vinicius Thiago Schlagel Santos - Curitiba - PR
015 - Wagner Damasceno Vieira Cabral Pinto - Recife - PE
014 - Wagner Xavier de Souza - Duque de Caxias - RJ
013 - Wanderson C. Vila - Cachoeiro de Itapemirim - ES
012 - Washington Luís de Assis - Guarulhos - SP
011 - Weder Antônio dos Santos - São Paulo - SP
010 - Wellington de Campos Monteiro - São Paulo - SP
009 - Wellington Moura da Costa - Mauá - SP
008 - Wesley Duclies Barbosa - Nova Andradina - MS
007 - William Bryan Berwig - Carazinho - RS
006 - Willer José dos Santos - Belo Horizonte - MG
005 - Wilson de Oliveira Sobrinho Filho - Jaboatão - PE
004 - Yago Victor dos Santos Bortin - Bauru - SP
003 - Yasmin Maria Luz - Guarulhos - SP

Marcelo Tucci Maia
Lambari - SP

2

Um Dreamcast + Sonic adventure

Lorimar da Cruz
Lins - SP

1

Um Playstation 2 + um game